Tot.420

《精灵宝可梦 究极之日/究极之月》、《宝可拳DX》正式公布！

游戏机实用技术

VGTIME

游戏机实用技术 2017年第12期 Tot.420

［攻略透解］铁拳7·RiME·死印［特别企划］一个人的军队·儿童节也疯狂·守望先锋一周年·脑洞大开中诞生的鬼泣系列

特别企划

一个人的军队
浅谈游戏里的特种部队

儿童节也疯狂
闹翻天的游戏熊孩子们

这个世界仍然需要英雄
守望先锋一周年纪念回顾

特别企划

脑洞大开中诞生的鬼泣系列

攻略透解

RiME
重要谜题+全物品收集+成就奖杯攻略

死印
反抗必死的诅咒
全员生存白金攻略

编辑非常荐

圣剑传说 合集
经典名作三合一
重温当年的感动

塞尔达传说专栏

海拉尔国家地理

铁拳 7
23年父子恩怨最终章
全面解析

ULTRA CONSOLE GAME
2017.6B
定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600





附赠
铁拳 7 精美海报
马里奥赛车8 豪华版 收藏卡

TV GAME半月刊
2017.6B



总第 420 期

COVER STAFF
封面用图：铁拳7
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 苗牧歌 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 6 月 16 日
定　　价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS

游见识
PREVIEW & REVIEW

音乐游戏
即将迎来全新革命



游技术
NOW PLAYING



游深度
CULTURES OF GAMER

塞尔达传说专栏
本期隆重开张

微软最新骗氪服务
大起底



游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

儿童节特别企划!
《最上游——十大游戏中的熊孩子》揭晓
神奇女侠大战小丑!
《游戏月旦评——5月游戏评测》


420视频集合


bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





最上游55期——游戏中的十大熊孩子



《铁拳7》故事模式全动画



《RiME》全流程攻略



游戏月旦评——2017年5月游戏评测

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

最上游55期
游戏中的十大熊孩子

游戏月旦评
2017年5月游戏评测

RiME
全流程攻略

铁拳7
故事模式全动画

新作影像集锦

孤岛惊魂 5
巫师之昆特牌
怪物猎人 ××
神臂斗士
高达 VS
世界足球 胜利十一人 2018
乐高 漫威超级英雄 2
夏日课堂 艾莉森・斯诺

电影前线

神偷奶爸 3
汽车总动员 3

ENDING SONG

《尼尔》音乐会演唱曲
《滅ビノシロ 再生ノクロ》

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

④ PS4 XOne		
① 铁拳 7	② BNEI	
⑤ Tekken 7	③ 格斗	中文版 ⑥
2017 年 6 月 1 日 ⑦	⑧ 1～2 人、在线 2 人	对应 PS VR ⑨
售价为 PS4：479 港元，XOne：474.5 港元 ⑩		

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________

收藏日期 ______________________

TOPIC

向下兼容听起来很美好，但玩家需要吗？

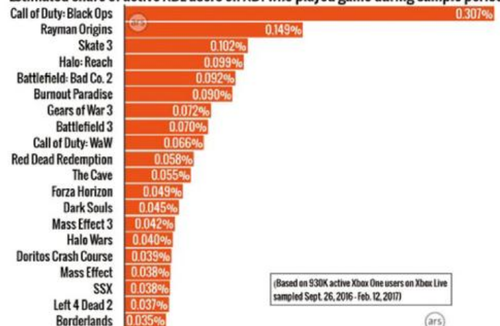
随着 Xbox Game Pass 服务的上线，玩家可以通过每月支付 79 港币（9.99 美元）来畅玩百款游戏。这些游戏中有不少是 Xbox 360 的老游戏。自从 2015 年 E3 微软公布 Xbox One 向下兼容计划以来，其游戏阵容一直在变大。XGP 的上线让这个功能变得更加实用，毕竟好游戏固然经典值得尝试，并不是所有玩家都想再花一次钱只为了玩一款没玩过的老游戏，但如果只要花很少钱就能玩上一堆游戏的话，即便是冷饭，想必玩家也十分乐意去尝试一番。

不过在微软、索尼和任天堂中，最热衷于向下兼容的貌似还只有微软一家。在近日接受《时代》周刊采访的时候，PlayStation 欧洲区主席 Jim Ryan 聊到了 PS4 的向下兼容问题。他说道："向下兼容是玩家们强烈要求加入的功能之一 但实际上这个功能并不常用。我在最近参加了一个《GT 赛车》的活动，那里有 PS1、PS2、PS3 还有 PS4 的《GT 赛车》游戏。实话实说，PS1 和 PS2 版本的画面看起来都太古老了，人们为什么还要去玩它们？"

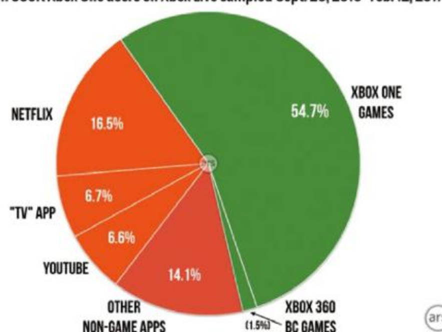
这话虽然说得有点直接，但不无道理。统计机构 Ars Technica 于近日发表了一个统计数据，其数据统计了大约 93 万 Xbox One 用户的使用习惯，统计时间区间为 2016 年 9 月 26 日到 2017 年 2 月 12 日。统计显示他们其中 54.7% 的时间是在游玩 Xbox One 游戏，27.4% 的时间在使用其他 APP，16.5% 的时间是在观看 Netflix 频道，而游玩 Xbox 360 兼容游戏的时间比例大约只有 1.5%。对此微软 Xbox 和 Windows 平台副总裁 Mike Ybarra 表示，这个数据并不能准确的展现玩家的使用习惯。

实际上索尼和微软对待向下兼容游戏的态度上可谓是截然不同。玩家需要使用 PS NOW 服务才能在 PS4 上玩到 PS2 或者 PS 游戏，但实际上玩家还需要再购买下载版才能玩到。而微软的向下兼容游戏数量已经超过了 300 个，其中不乏《战争机器》、《光环》这种强大的独占游戏系列，甚至还有《荒野大镖客》、《COD 黑色行动》这种第三方大作（以上游戏为 360 版）。和索尼不同的是，除了可以选择在商店下载外，持有之前游戏光盘的玩家插入光盘下载之后就可以免费。

MOST POPULAR XB360 BC GAMES ON XB1 BY NUMBER OF PLAYERS
Estimated share of active XBL users on XB1 who played game during sample period

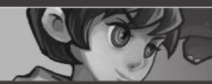


ESTIMATED SHARE OF TIME SPENT ON XBOX ONE CONTENT
Based on 930K Xbox One users on Xbox Live sampled Sept. 26, 2016 - Feb. 12, 2017



编辑围观 COMMENTS

梦叶



个人认为向下兼容功能还是因人而异，特别是在如今这个"大家的时间非常值钱"的时代。目前所使用主机平台每月的会免内容也属于无暇顾及的状态。向下兼容功能以及大规模的免费作品阵容本身其实是极好的，然而有限的时间才是其与玩家之间最大的阻碍！

六等星



微软的 XGP 政策其厚道程度也算是前无古人了，给索尼与任天堂带来了很大的压力。因此索尼和任天堂还是要好好考虑一下是否对出新的优惠措施来应对，毕竟如今的硬件架构要想往下兼容，其实并不是什么特别大的难题。

三日月



向下兼容游戏功能常不常用这点因人而异，毕竟每个玩家的游戏习惯以及可支配的游戏时间各不相同。这个功能可能并不常用，但并不意味着这个功能毫无必要。简单一句话概括就是：虽然我可能没时间玩老游戏，但我也不介意再玩一次啊。

业界声音 THE VOICE

也许最大的设计失误就是我脑袋一热，为了“全体玩家”而把《幻》修改得不伦不类。我在这里告诉亲爱的玩家们，《幻》完全不是一个为了取悦所有玩家的“全民”游戏，《幻》是为了取悦我自己，以及那些和我有相同爱好的玩家们，为了那些喜欢挑战，喜欢探索的玩家。



幻羽科技
国产独立游戏《幻》开发商

国产独立游戏《幻》在发售后不久因为匮乏的游戏内容、BUG以及游戏里一些疑似针对玩家的垃圾话受到了广大玩家的批评，在游戏发售后第二天制作组发表了官方公告，并表示《幻》不是为所有玩家服务的。

青睐之光正式关闭 Steam Direct 即将推出

对于熟悉Steam的读者来说，青睐之光想必并不陌生。这个功能让玩家可以通过投票的形式来让一些资金或者名气不足，但其创意却能征服玩家的独立游戏能凭借Steam这平台和各位玩家见面。事实证明这个功能的效果相当显著，青睐之光的确提供了诸多了像Valve这种大型公司从未想过的游戏，就以近几年的游戏来看，其中不乏有《星露谷物语》这周销量跻身Steam史上前100，最后还登陆了家用机平台的佳作。

然而这并不意味着这个功能完美无缺，既然是通过投票来决定游戏是否能上市，那么投票注定会被心怀不轨的人所利用，恶性刷票的现象屡见不鲜。青睐之光上的确是有很多佳作，但制作粗糙空有口号的游戏也不在少数。因此Valve决定关闭青睐之光，取而代之的是名为Steam Direct的全新功能。

Steam Direct和青睐之光最大的不同就是制作组需要为他们的游戏支付100美元，并提供相应有效的电子文件给Valve。而且制作组还需要在游戏发布的几周前创建一个页面让用户们来了解这款游戏，同时受到用户们的集体监督。100美元会在游戏销售额达到1000美元后全额返还给制作组。Steam Direct将会在6月13日上线，但其具体效果仍需时间来检验。

超出预期 PS4 Pro 全球销量接近6000万

自从去年11月上市开始，PS4 Pro的表现相当不错，占据了目前索尼主机销量的20%。索尼在近日向媒体透露，旗下PS4主机的全球销量已经接近6000万大关。虽然没有透露PS4 Pro的具体销量，但从索尼的话来看，其销售表现“超出预期”。用SIE美国执行总裁Shawn Layden的话来说就是：“每个制作者都希望自己的游戏拥有令人惊艳的画面。而画面最优秀的游戏都在登陆PS4 Pro，玩家们自然也蜂拥而来。”

值得一提的是，PS VR的销量也被一并公布，其销量目前超过了100万台，在2017年第一季度出货量更是超过了40万，是所有移动VR设备里卖得最好的。另外国行PS4 Pro也已于6月7日正式发售，售价为2999元。

CALENDAR 周·游记

2017.05 May — 2017.06 Jun

星期五 26

●《孤岛惊魂5》正式公布，将于2018年2月27日发售，平台为PS4和Xbox One，而且将对应简体中文。故事发生在美国蒙大拿州虚构的“希望镇”上，玩家将扮演新来乍到的警长为对抗占据小镇的暴力邪教团体“伊甸之门”展开生死搏斗。

星期六 27

●《怪物猎人××》NS版发售日确定为2017年8月25日，将与3DS版存档互通。



星期日 28

●自称是“难度变态，考研创造力和耐心的沙盒生存RPG游戏”《幻》抢先体验版正式在Steam上架。

●日本游戏公司MAGES.公布大量新作，其中包括“《命运石之门》系列”最新作《命运石之门ELITE》。

星期一 29

●官方确定《莎木3》将不会参展今年E3，并公布了游戏现在的开发进度。



星期二 30

●由BNEI与Granzella共同开发的生存动作冒险类游戏《巨影都市》发售日确定为今年秋季，为PS4独占，原定的PSV版取消发售。

●PS3在日本正式停止出货。

星期三 31

●育碧更换公司LOGO，这也是在建立30多年以来第三次换LOGO。



●2K的母公司Take-Two收购知名“模拟升天”游戏《坎巴拉太空计划》。

星期四 1

●任天堂宣布Switch付费联机服务延期至2018年。

●《NBA 2K18》标准版封面公布，克利夫兰骑士球星凯里·欧文将担任标准版封面，而传奇版的封面将由“大鲨鱼”奥尼尔担当。

CALENDAR
周·游记
2017.06
Jun

星期五

2

●《极品飞车 复仇》正式公布，本作将于 11 月 10 日发售，平台为 PS4、XboxOne 和 PC。“车辆自定义”将是本作的重点之一。



星期六

3

●Konami 宣布将在今年 7 月和 8 月分别在日本大阪和东京举办《潜龙谍影》主题音乐会，同时宣布这个系列在全世界共售出超过 5130 万份游戏。



星期日

4

●根据国际数据公司（IDC）的统计显示，2017 年第一季度全球 VR 及 AR 设备总出货量约为 230 万，其中 PS VR 约为 42.9 万，占总数的 18.8%，是所有移动 VR 设备中卖得最好的。

星期一

5

●《FIFA 18》正式公布，封面为皇家马德里当家球星克里斯蒂亚诺·罗纳尔多。



星期二

6

●3DS 游戏《精灵宝可梦 究极之日 / 月》正式公布，将于 11 月 17 日发售。同时公布的游戏还有 NS 版的《宝可拳 DX》。

●曾担任“《尼尔》系列”监督的横尾太郎主持开发的手游《死亡爱丽丝》上线。

星期三

7

●“《工作室》系列”最新作《莉迪和丝尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士》（暂译）公布。

●Steam 平台的青睐之光正式关闭，取而代之的是 Steam Direct。

星期四

8

●小岛秀夫宣布《死亡搁浅》将缺席今年 E3。

●已在街机运营了一年多的《异说 最终幻想》的移植 PS4 版《异说 最终幻想 NT》确定将在 2018 年发售。

玩爆老游戏 Nintendo Switch Online 公布消费标准

任天堂于这个月月初宣布，原本计划在 2017 年秋季上线的 Switch 网络联机服务“Nintendo Switch Online”将会延期至 2018 年，在此之前 Switch 的网络联机服务将会继续维持免费。在收费标准方面，价格为每月 3.99 美元 /300 日元，每季度 7.99 美元 /800 日元，每年 19.99 美元 /2400 日元。在服务正式上线后，Switch 用户就需要交费才能继续享受网络对战服务了。不过这个服务只针对 NS，3DS 或者 Wii U 的网络服务依然是免费的。

除了网络对战外，用户还可以通过专门的手机 APP 来与好友在游戏中语音聊天。另外订阅了 Nintendo Switch Online 的玩家还可以下载并游玩经典游戏。这些游戏包括了《超级马里奥兄弟》、《气球大战》和《马里奥医生》等等。虽然画面并不会有多少强化，但这些游戏将会加入在线对战功能。而且只要在会员期限内，用户想玩多少游戏，多久玩一次，每次玩多久，这些都没有限制。考虑到 NS 的便携性，这个功能还是相当实用的。

1-Month Membership	3-Month Membership	12-Month Membership
$3.99 (USD)	$7.99 (USD)	$19.99 (USD)



ONLINE
Nintendo Switch Online

业界声音 THE VOICE

向下兼容是玩家们强烈要求加入的功能之一，但实际上这个功能并不常用。我在最近参加了一个《GT赛车》的活动，那里有PS1、PS2、PS3还有PS4的《GT赛车》游戏。实话实说，PS1和PS2版本的画面看起来都太古老了，人们为什么还要去玩它们？



Jim Ryan
PlayStation 欧洲区主席

在接受《时代》周刊采访时，PlayStation 欧洲区主席 Jim Ryan 聊到了 PS4 的向下兼容问题，同时表示向下兼容游戏虽然很多玩家想要，但实际上玩家并不会去使用这个功能。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

估计当各位读者拿到本期杂志时 E3 大会也已开始，游戏的热潮也要随着炎炎夏季袭来。在此还要祝贺那些高考完的准大学生们，放开地让游戏陪你度过整个暑假吧。

本表所收录的游戏发售时间为 2017.6.16—2018.2.27

注
❶标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
❷游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

2017年6月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
16	NS	神臂斗士	ARMS	Nintendo	5980日元	格斗	日版	7岁

攻略预定　梦叶



将本身就性能各异的角色们与拥有不同攻击方式的左右手“ARMS”相结合，再搭配 7 种属性效果让任何人都能创造出属于自己的战斗方式！新鲜且拟真的体感出招让玩家在游戏之余还能兼具一定的健身效果！除了传统的对战还支持多人混战，甚至有模拟篮球、排球等多样的游戏模式！充满个性与魅力的角色设计同样也是游戏的一大亮点！得益于 NS 主机的便携性更可以让玩家们随时随地多人同乐！今年夏季一起来尽情的挥舞神臂吧！

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
20	PS4 / XONE	黎明杀机	Dead by Daylight	Starbreeze	29.99美元	动作	美版	17岁
20	PS4	死亡机器	Nex Machina	Housemarque	19.99美元	动作射击	美版	17岁
22	PS4 / PSV	神明战争 跨越时空	GOD WARS ~時をこえて~	角川Games	438港币	策略角色扮演	中文版	12岁
22	PS4	夏日课堂 艾莉森·斯诺 七日庭院	サマーレッスン：アリソン・スノウ 七日間の庭	BNEI	8320日元	模拟育成	日版	17岁

纱伽



PS VR 游戏《夏日课堂》在发售前曾经公布过两名女主人公，一名是日本女生宫本光，另一名是美国宾夕法尼亚美女艾莉森·斯诺。在 2015 年的 ChinaJoy 上还曾经展出过艾莉森·斯诺的版本，如今该作终于宣布将于 6 月推出。游戏的玩法与《夏日课堂 宫本光》基本一致，只是场景变成了海边。游戏同样会有 4 个 DLC，价格不菲，不过艾莉森也能穿小光的部分 DLC 服装，算是 BNEI 良心了一回。

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
27	PS4	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	468港币	动作射击	中文版	17岁
29	PS4	绝对绝望少女 枪弹辩驳间章	絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode	Spike Chunsoft	3800日元	动作射击	日版	17岁
30	PS4	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N-Sane Trilogy	Activision	268港币	动作	美版	未定

2017年7月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
6	PS4	高达VS	GUNDAM VERSUS	BNEI	未定	动作	中文版	未定
6	PS4 / PSV	欧米伽迷宫Z	ωLabyrinthZ	D3 Publisher	未定	角色扮演	中文版	17岁
6	PS4 / XONE	我的世界 故事模式 第二季	Minecraft Story	Telltale Games	未定	角色扮演	中文版	全年龄
13	PS4	箱庭公司	ハコニワカンパニーワークス	日本一	未定	模拟育成	日版	未定
13	3DS	永恒绿洲 精灵与种人的海市蜃楼	Ever Oasis	Nintendo	未定	动作角色扮演	日版	未定
13	3DS	点心世界 寻宝者	Snack World	Level-5	4800日元	角色扮演	日版	未定
13	3DS	嗨！皮克敏	Hey！ピクミン	Nintendo	未定	平台动作	日版	未定
13	PS4	最终幻想XII 黄道纪元	Final Fantasy XII The Zodiac Age	Square Enix	398港币	角色扮演	中文版	12岁
20	NS	Fate/新世界	Fate/ EXTELLA	Marvelous	7800日元	动作	日版	15岁
21	NS	油彩军团2	SPLATOON 2	Nintendo	5980日元	动作射击	日版	全年龄
28	PS4	DJMAX 致敬	DJMAX RESPECT	NEOWIZ GAMES	未定	音乐	中文版	未定
28	PS4 / XONE	火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットストームトリロジー	BNEI	未定	动作	中文版	12岁
29	PS4 / 3DS	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	Square Enix	8980/5980日元	角色扮演	日版	全年龄

2017年8月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	3DS	大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟	大逆転裁判2 -成歩堂龍ノ介の覺悟	Capcom	未定	文字冒险	日版	未定
8	PS4	狱刃 塞娜的献祭	Hellblade: Senua's Sacrifice	Ninja Theory	29.99美元	动作	中文版	17岁
15	PS4 / XONE	混沌特工	Agents of Mayhem	Deep Silver	59.99美元	动作射击	美版	17岁
22	PS4	神秘海域 失落的遗产	UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE	268港币	动作冒险	中文版	DLC
24	PS4 / NS	海贼王 无尽世界R 加强版	One Piece：Unlimited World Red Deluxe	BNEI	未定	角色扮演	中文版	未定
24	PS4	新次元游戏 海王星 VⅡR	新次元ゲイム ネプテューヌV2R	Compileheart	未定	模拟	日版	未定
24	PS4 / PSV	深夜回	深夜廻	日本一	6980/5980日元	动作冒险	中文版	未定
24	PS4 / PSV	失落之子	The Lost Child	角川Games	6800日元	角色扮演	日版	未定
25	PS4 / XONE	麦登 NFL 18	Madden NFL 18	EA	449港币	体育	美版	未定
25	NS	怪物猎人×× NS版	モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver	Nintendo	5800港币	动作	日版	15岁
29	PS4	新·大众高尔夫	Everybody's Golf	SIE	268港币	体育	中文版	未定
31	PS4 / XONE	生化危机 启示录 揭露版	BIOHAZARD：Revelations Unveiled Edition	Capcom	未定	动作射击	美版	未定
31	3DS	世界树与不可思议的迷宫2	世界樹と不思議のダンジョン2	Atlus	6480日元	角色扮演	日版	未定
31	PS4 / NS / PSV	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	7300/6300日元	动作角色扮演	日版	未定

2017年9月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
8	PS4 / XONE	命运2	Destiny2	Activision	428港币	主视角射击	中文版	未定
14	PS4 / XONE	职业进化足球2018	PES 2018	Konami	398港币	体育	中文版	未定
19	PS4 / XONE / NS	NBA 2K18	NBA 2K18	2K Games	468港币	体育	中文版	12岁
28	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 閃の軌跡III	Falcon	未定	角色扮演	中文版	12岁
28	PS4	限界凸城 装甲城堡	限界凸城 キャッスルパンツァーズ	Compile Heart	未定	角色扮演	日版	未定
29	PS4 / XONE / NS	FIFA 18	FIFA 18	EA	468港币	体育	中文版	全年龄

日期	平台	游戏名	厂商 / 预计售价	类型	版本	分级
2017年10月						
10	PS4 / XONE	中土世界 战争之影 Middle Earth: Shadow of War	Warner Bros 预计售价：未定	动作角色扮演	中文版	未定
2017年10月						
3	PS4 / XONE	COD 二战 Call of Duty WWII	Activision 预计售价：428港币	主视角射击	中文版	未定
10	PS4 / XONE	极品飞车 复仇 Need for Speed Payback	EA 预计售价：449港币	竞赛	中文版	未定
17	PS4 / XONE	星球大战 战场前线II STAR WARS Battlefront II	EA 预计售价：449港币	主视角射击	美版	未定
2017年内						
夏	PS4	地球防卫军5 地球防衛軍5	D3 Publisher 预计售价：未定	动作射击	日版	未定
秋	PS4 / NS	消逝的星球 Lost Sphear	Square Enix 预计售价：未定	角色扮演	日版	未定
秋	PS4 / XONE	龙之信条 黑暗觉者 Dragon's Dogma：Dark Arisen	Capcom 预计售价：未定	角色扮演	中文版	未定
秋	3DS	真·女神转生 深邃奇妙之旅 真·女神转生Deep Strange Journey	Atlus 预计售价：未定	角色扮演	日版	未定
秋	NS / 3DS	火焰之纹章无双 ファイアーエムブレム無双	Nintendo 预计售价：未定	动作	日版	未定
秋	PS4	巨影都市 巨影都市	BNEI 预计售价：未定	动作	日版	未定
年内	NS	劫薪日2 PAYDAY 2	Overkill Software 预计售价：未定	主视角射击	日版	未定
年内	PS4	GT赛车 竞赛 Gran Turismo Sport	SIE 预计售价：398港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	二之国II 重生王国 二ノ国II レヴァナントキングダム	Level-5 预计售价：未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4 / XONE	漫威英雄对Capcom 无限 Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom 预计售价：未定	格斗	美版	未定
年内	PS4 / XONE	潜龙谍影 生存 Metal Gear Survive	Konami 预计售价：未定	动作射击	美版	未定
年内	NS	异度之刃2 XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo 预计售价：未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	天堂的季节 Seasons of Heaven	Nintendo 预计售价：未定	动作冒险	日版	未定
年内	NS	超级马里奥 奥德赛 SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo 预计售价：未定	平台动作	日版	未定
年内	PS4 / XONE / NS	索尼克 武装力量 Sonic Forces	SEGA 预计售价：未定	动作	美版	未定
年内	PS4	小魔女学院 时之魔法与七不思议 リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思議	BNEI 预计售价：未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	3DS	进击的巨人2 未来的坐标 進撃の巨人2～未来の座標～	Spike Chunsoft 预计售价：未定	动作	日版	未定
2018年2月						
27		孤岛惊魂 The Swords of Ditto	Devolver Digital 预计售价：59.99美元	主视角射击	中文版	17岁
2018年内						
春		迪托之剑 地球防衛軍5	Devolver Digital 预计售价：未定	动作角色扮演	美版	未定
春		异说 最终幻想 NT Dissidia Final Fantasy NT	Square Enix 预计售价：未定	动作	日版	未定
春		灭绝 Extinction	Iron Galaxy 预计售价：59.99美元	动作	美版	17岁
春	PS4 / XONE	荒野大救赎2 Red Dead Redemption 2	Rockstar 预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定

新游速报

迪托之剑
The Swords of Ditto

■机种：PS4
■类型：动作角色扮演
■发行商：Devolver Digital
■发售日期：2018年初





在本作中，游戏为每个玩家以及他们的角色创造了一段独一无二的冒险，为战胜魔王和他的军队而展开战斗。虽然本作的画风相当可爱，但其骨子之下是一款较为硬核的角色扮演游戏。原名中的“ditto”原意的“同上”，有重复上一个人说话或行动的意思。在本作中，玩家的角色一旦死去，他的故事就会在此结束。当玩家控制新角色展开新冒险时，前一名死去的角色所做过的事情或者所留下来的装备将会给新角色的冒险带来影响。本作的自由度也相当高，玩家可以选择一开始就直接往魔王所在地进发，也可以通过完成支线任务或者迷宫来获得新装备来强化自己。装备中既有传统的冷兵器，也有类似于魔法高尔夫球棍这种恶搞类型的装备。本作还支持多人合作，玩家可以和朋友一起踏上冒险之旅。



奇异探险队
Strange Brigade

■机种：PS4/XOne
■类型：动作冒险
■发行商：Rebellion
■发售日期：未定





本作由曾开发制作过《狙击精英》系列”的 Rebellion 制作，游戏画风参考了 20 世纪初期的恐怖电影，并设定在 20 世纪 30 年代，1 到 4 位玩家将组成一个四人小队，在英国女王的命令下，前往日不落帝国领土最遥远的角落，在各种遗迹、古城、墓地里诸如丧尸、野人、木乃伊超自然怪物展开战斗。玩家将使用每个角色所特有的能力和武器来制定不同的战术，在和各路怪物搏斗之余在危机四伏的古代遗迹中搜索宝藏。关于本作的更多信息将在 E3 上公布。



国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

PlayStation 中国在 5 月 25 日正式宣布了 PS4 Pro 的上市日期与零售价，同日在北京还举行了针对媒体人员的 PlayStation 新产品体验会。作为 UCG 这次的参会人员，余烬我很荣幸参与了这次的体验会并见证了这一历史性时刻。对我个人来说，这是我第一次代表 UCG 参加这种官方的活动，也是我第一次前往北京，全新的经历也让我有颇多感慨。就让我们一起来看看国行 PS4 Pro 的相关情况吧。

PlayStation新产品体验会在北京举行 PS4 Pro发售日与售价正式公开

5 月 25 日，PlayStation 中国在北京举办了 PlayStation 新产品体验会。会上，索尼互动娱乐（上海）有限公司和上海东方明珠索乐文化发展有限公司正式宣布，将于 6 月 7 日在中国大陆市场推出 PlayStation 4 Pro 产品，建议零售价为 2999 元人民币。



去年 11 月，这款体积更大但性能更强的游戏主机在其他地区发售。虽然与普通版相比，PS4 Pro 的价格上升了不少，但依然不妨碍玩家们对这款高性能游戏主机的喜爱。尽管没有公布具体的销售数字，但索尼有表示过 PS4 Pro 的表现确实超出他们的预期。SIE 美国执行总裁 Shawn Layden 对于这台高性能主机有过这样的总结：每个制作者都希望自己的游戏拥有令人惊艳的画面，而画面最优秀的游戏都在登陆 PS4 Pro，玩家们自然也蜂拥而来。



对于国内玩家来说，关于国行版 PS4 Pro 引进的呼声从这款主机公布初始就未曾停过。在今年 3 月中旬 PS4 Pro 通过中国质量认证中心的 3C 认证后，国内玩家对国行 PS4 Pro 的期待更是达到了顶峰。两个月之后，PlayStation 中国终于是回应了大家的期待，并正式公布了国行版 PS4 Pro 的发售日。我作为《游戏机实用技术》的参会人员，很荣幸能够亲自见证这一时刻。

虽然我们敬爱的添田武人叔由于工作原因并没有能来到现场，但会上公布的各种关于国行版 PS4 Pro 的消息依然让在场的媒体朋友们兴奋不已。会上，索尼互动娱乐（上海）有限公司副总裁岩永谦吾为大家介绍了 PlayStation 的中国业务近三年的高速增长。从 PlayStation 正式进入中国，到 2015 年首次实现国行游戏与全球同步发售，从 PS VR 的全球同步发售到 3A 级别大作《最终幻想 15》的全球同步发售，PlayStation 中国的努力有目共睹。这之后，索尼互动娱乐亚洲产品经理工藤润为大家详细介绍了 PS4 Pro 的主要规格以及它对游戏的诸多提升。

	PS4	PS4 Pro
中央处理器	CPU：x86-64 AMD"Jaguar"，8核	
图形处理器	GPU：1.84 TFLOPS,AMD Radeon based图形引擎	GPU：**4.20** TFLOPS,AMD Radeon based图形引擎
内存	GDDR5 8GB	GDDR5 8GB
硬盘驱动器	内置500GB或1TB	**内置1TB**
外观尺寸	约265mm x 39mm 288mm（宽x高x深）	**约295mm x 55mm 427mm**（宽x高x深）
输入/输出	SuperSpeed USB(USB 3.1 Gen1)端口x2 AUX 端口x1	SuperSpeed USB(USB 3.1 Gen1)端口**x3** AUX 端口x1

通过提升系统架构包括 CPU 及 GPU 的性能及表现，PS4 Pro 将令游戏呈现更细致流畅的画面。在使用 4K 电视进行 PS4 游戏时，玩家将能体验到 4K 水平的高清解像度。同时 PS4 Pro 能够输出原生的 2160p 游戏分辨率，也可以输出从 1080p 至 1440p 的游戏分辨率，使得 PS4 Pro 能够适应 2K 到 4K 的各种显示设备。除了分辨率外，PS4 Pro 对游戏画质的增强也是显而易见的：

更好的景深：增加视距，让远景中的物件有更精准的对焦和更精致的细节；

增强抗锯齿：在呈现物件的圆滑特征时，会有更柔顺和真实的表现；

细致的视效：在呈现物件的细微特征时，会有更丰富和更真实的感觉，如烟雾；

生动的材质：PS4 Pro 可以呈现更精细的材质，表现出游戏中的特定细节，如衣服上的尘土或金属上的锈迹；

深度的阴影：PS4 Pro 可以呈现更锐利的阴影，让细节更清晰，让内容更丰富；

逼真的素材：PS4 Pro 可以呈现同时内含更多物件的更复杂的画面。

在帧数增强上，PS4 Pro 提供了两种不同的增强模式。锁定帧数增强能生成更顺滑的锁定帧，而目标帧数增强则能生成更快速的目标帧。在"丝般顺滑"的基础上，HDR 高动态范围的加入使得游戏中光照的表现达到近乎人眼所能见到的真实画面光影的水准。另外，PS4 Pro 对 PS VR 的诸多游戏也有画面和帧数的提升。



在这之后，工藤先生现场演示了 PS4 独占大作《地平线 零之曙光》在 PS4 Pro 上出色的画面表现。无论是游戏明暗环境下的光线效果，还是近距离下观看人物的皮肤和服装材质，《地平线 零之曙光》配合上 PS4 Pro 和 4K 电视，其画面表现可谓真实。在之后的群访中谈及到《地平线 零之曙光》国行版的引进情况时，索尼方面也表示相关工作正在努力进行中，但还需要请各位玩家再耐心等待一段时间。

本次首发的 PS4 Pro 仅提供了极致黑一种颜色，在硬盘容量上为内置 1TB。国行 PS4 Pro 的保修策略和之前的普通版 PS4 主机相同，即主机保修两年，相关配件为一年。而玩家们关心的，关于 PS4 Pro 的账号登陆 PSN 商店方面的问题在现场也得到了解答，相关政策和具体操作方法和之前的普通版 PS4 是完全一样的。


▲工藤润先生正在回答媒体朋友的提问。

从举办这场新产品体验会的5月25日开始，PlayStation中国就已经在京东及索尼中国在线商店开放了预约。而到6月7日正式发售之前，仅从京东官方商城的商品显示信息来看，就已经有超过11万人进行了预约。当然，这一数字不代表主机的实际销量，因为本次预约并不需要付款，但只有预约了的用户才能参与正式发售时的抢购。但无论怎样，国内玩家对于国行PS4 Pro的需求是显而易见的。

我们也期待着PS4 Pro在国内出彩的表现，以及国行和中国游戏事业在未来更好的发展！



北京初见

如果让我这个从来没去过北京的外地人用三个词语形容北京，我会选择：首都、儿话音、雾霾。前两个词在这次短暂的北京之旅算是见识到了，后一个词很不幸，到北京的几天晴空万里，几乎没看见什么传说中“烟雾缭绕”。

来编辑部做小编也一年了，第一次出差便能参加这次的PS4 Pro体验会，在感到荣幸的同时也是第一次感受到了：啊，原来我已经是正儿八经的UCG的小编了！

从起床到上飞机，再到眼睛一睁一闭就到北京了，很难想象从深圳到北京可以如此之快，同样在来之前没有预料到的是，整个PlayStation新产品体验会的流程也是非常的紧凑。下飞机并与索尼接待人员会合后，立即坐上了媒体人员的专车直达这次新产品体验会的会场，下车后立马签到然后直接开始体验会，整个过程在索尼工作人员的安排下进行得紧凑但又井然有序。

在媒体人员的专车上，我碰到了游戏时光的编辑骑士，他同样受邀来参加这次的体验会。无论是从参展经历还是作为游戏编辑的时间，骑士都算是我的前辈，与他交流起来也非常得愉快。我们共同的感受是，PlayStation中国在接待媒体人员方面就和它的产品一样，经过近三年的发展变得越来越好也越来越正式，无论是作为媒体还是玩家，都能够从PlayStation中国的努力中看见他们的改变和用心。

整个新产品体验会的时间并不长，但依然有不少方面给我留给了深刻的印象。首先当然是在4K电视上使用PS4 Pro游玩《地平线 零之曙光》的惊人画面表现。虽然我之前已经有玩过这款游戏，但亲眼看见这款游戏在4K电视上的华丽表现时，还是会感到惊讶与兴奋。如果说游戏最本质的作用就是让玩家感到快乐的话，那么配合上4K画面所带来的游戏体验便是更沉醉其中的快乐享受。4K水平的游戏画面来到中国，在为核心玩家提供了更高质量游戏享受的同时，其实也是一个吸引非核心玩家的机会，毕竟很多普通人对于主机游戏的概念都还只是停留在FC的《超级马里奥》这一层次上。

其次让我印象深刻或者说遗憾的，便是添田武人叔并没有来到现场。作为“国行天下”这一栏目的负责人，我个人是非常想和武人叔聊一聊，并让他在杂志上签个名的，也只能等待之后更好的机会。最后，参会的相关媒体人员也让我感慨良多。相信各位读者在杂志上读到这种小编的游记时，肯定有幻想过自己有那么一天也会参与其中。我在成为游戏编辑之前也和各位读者一样保有着这样的幻想，而如今我便已经置身于其中，并成为众多媒体的一份子，在感慨梦想与现实的距离时，也通过现场不算多的媒体人员感受到目前的主机游戏依然还不够大众。

晚上，有过在北京生活经历的骑士带我来到了一家涮羊肉店。首都、儿话音、“烟雾缭绕”，我对于北京的三个印象在这家涮羊肉店中得以体现。我很庆幸，所庆幸的当然不仅仅是我和骑士来到了北京并涮起了羊肉，更是因为我们能够在这个国行逐步发展的时代成为游戏编辑。如果说创造中国游戏新时代是所有的玩家，那么新时代开启的标志便是国行游戏和主机出现的那一天，作为游戏编辑，作为玩家，何尝不感到幸福呢。





《啪啦啪啦啪》制作人松浦雅也将与《吉他小子》创作者矢野庆一联合开发新音乐游戏

音乐游戏终将回归以故事为驱动的开发模式

《啪啦啪啦啪》在初代 PS 上发布距今已 20 年。开发商 NanaOn-Sha 和美工 Rodney Greenblat 将“饶舌狗”的卡通形象带入公众视线，开创了音乐节奏游戏这一类别，使《啪啦啪啦啪》成为游戏史上的分水岭作品。作为音乐节奏类游戏的鼻祖，诸多被玩家所熟知的音乐游戏都能隐约看出它的影子。在《啪啦啪啦啪》发布之后的数年，许多主题类似、由角色驱动的音乐游戏应运而生。1998 年 Enix 开发发行《纵情跳跃》，次年 SEGA 发行《快乐桑巴》，NanaOn-Sha 自己也开发了新音乐游戏《Vib-Ribbon》。包括之后出现的《太空频道 5》、《Rez》、INIS 于 2001 年公布的《吉他小子》以及 2006 年公布的《节拍特工》很大程度上都受其影响。

有趣的是，占据节奏音乐游戏鼎盛时期重要地位的却是后来发行了《狂热节拍》、《Guitar Freaks》和《Dance Dance Revolution》等游戏的 Konami。当时 Konami 联合音乐游戏开发商 Harmonix 于 2003 年开发了“《卡拉 OK 革命》系列”，为之后的《吉他英雄》、《摇滚乐队》等著名音乐游戏奠定了基础，也由此设定了玩家对整个音乐游戏类型的期望标准。这些游戏在出现后的近十年中一直在同类别游戏中处于绝对主导地位。随着音乐游戏制作的日渐成熟，每一次新作发布都会伴随着越来越复杂的塑料乐器控制器和越来越多的歌单出现。然而到了 2015 年，那些曾经新奇又引人入胜的东西变得无比普通，玩家对该类游戏的热情度也日渐降低。

可以说音乐节奏类游戏目前正遭遇“瓶颈期”，而 NanaOn-Sha 创始人、《啪啦啪啦啪》联合开发者松浦雅也和 INIS 联合创始人矢野庆一选择在当前这一时期宣布合作开发一款暂时命名为《Rap Rabbit》的全新音乐游戏，这一消息着实让人震惊，二人还在 Kickstarter 上为该游戏项目发起众筹。虽然就目前来看他们的募资时间可能会比理想中要少，定下的超过 100 万美元的众筹目标也看起来颇具野心，而二者的纯正音乐游戏开发血统却不容置疑。日前松浦雅也和矢野庆一在采访中也透露了诸多与新音乐游戏开发相关的信息。

作为两位知名的音乐游戏巨头，当被问及选择合作开发《Rap Rabbit》的原因时 松浦雅也说 ：“我们成为朋友已经十多年了，都曾在世界各地参加了无数像‘BitSummit 独立游戏展’这样的游戏盛会。我们有许多与彼此沟通交流的机会，很多时候在会议结束后我们会相约一起小酌。我感觉我们两人在做与音乐相关的事情上有很多相似之处。《Rap Rabbit》这一游戏项目是矢野先生邀请我做的，当时他有了通过众筹制作游戏的想法。最初我有些担心，因为我之前从未做过这样的尝试，比较缺乏经验，但同时我意识到这可能是一



▲《Rap Rabbit》



▲松浦雅也（左）和矢野庆一（右）。

《Rap Rabbit》将会打破长久以来音乐游戏的传统，从市场需求到模式创新等多方面考虑而做出突破。

次很好的机会。所以从去年 11 月我们便开始了项目讨论。我们用几周的时间想出了游戏的大概创意，并且探讨了什么样的游戏类型能够吸引巨大的游戏消费者群体，以及什么样的游戏能够推动游戏业的发展。我和矢野先生产生了使用日本历史事件作为游戏内容的想法，整个项目就是这样开始的。"

矢野庆一也说："某种程度上来讲，我们已经对现存的一些音乐游戏感到——虽然我不想说，但是事实是厌倦了，我们希望能够看到与'跟着节奏按键'的音乐游戏不同的东西。所以当我第一次告诉松浦想要众筹做游戏的想法后，我们就把所有的创意都讨论了一遍。我提议将这些创意融合在一起并制作出一款完整的游戏。虽然当时我不确定我们是否会合作，最初就是抱着'试一试'的想法。通过一系列讨论我们意识到，我们计划尝试的许多主题都非常相似，例如一些与环保相关的主题等。我们并不想做与政治相关的游戏，只是想强调那些与人们息息相关的事情，把它们汇集成故事并以此为基础制作游戏。这个合作对我来说意义非凡。因为我记得最初鼓舞我进入游戏行业并且从事游戏制作工作的便是《啪啦啪啦啪》，所以对我来说现在就像是在和自己心目中的英雄一起工作。这种感觉太棒了！当然，我们俩都认为不要把这些故事主题往政治方向推，但是又要把这些故事引上能够使人们受益之路。"

游戏选择了"Rap（饶舌）"和"Rabbit（兔子）"两个元素，矢野庆一笑道："选择'Rabbit（兔子）'而没有选择'Cats（猫）'或是其他动物，仅仅是因为'Rap Rabbit'比较顺口。"说起为何选择"Rap（饶舌）"为主要元素，背后有着一段十分有趣的故事。矢野说："正如大家所注意到的那样，《啪啦啪啦啪》非常有名，我们希望做出一款游戏，并不是为了纪念之前的那些游戏，而是能够彰显日本所独有的一些元素，而且将这些要素放入游戏中可能会得到玩家的喜爱。但是我们非常认真地希望能够摆脱单一的按键操作和时间限制机制，这样一来将'Rap'作为主导要素便成为了一个不错的选择。"

从技术层面上来讲，《啪啦啪啦啪》是一种全新类型的游戏，开创了游戏史上的新纪元。那个时代 PS 刚刚崭露头角，3D 技术还在为自己寻求一席之地，音频技术进入了 CD 时代，但还处于基础阶段。《啪啦啪啦啪》诞生于节奏同步量化进入游戏领域之前，类型游戏的评判标准还处于模糊阶段。而如今，游戏开发技术可谓突飞猛进，如果一味的守旧传承，势必很难在现代游戏产业中博得立足之地。就目前两位主要开发者给出的消息来看，《Rap Rabbit》将会打破长久以来音乐游戏的传统，从市场需求到模式创新等多方面考虑而做出突破。

相较于只是单纯"击打节奏"的游戏模式，《Rap Rabbit》将以故事为驱动，以剧情为主导。玩家将操控兔子以各种说唱音乐和暴力击打动作来完成任务。游戏背景设定在杜撰的 16 世纪时期的日本，那时候游戏中统治者闭关锁国的政策受到多元化文化的冲击，主角兔子"兔兔丸"和自己的搭档一起探索正义、自由、文化，挑战"蛤蟆"形象的统治者。两位开发者在采访中说："音乐游戏也需要故事，我们希望这款游戏能作为我们回归故事驱动音乐游戏作品的开端"。

索尼将以廉价游戏和"黄金版"PS4主机回馈玩家

在PS4和PS VR大获成功之际，下一步的发展计划成为索尼的重要议题

近日，索尼宣布将在 E3 前夕推出名为"Days of Play"的特别推广计划，时间将从 6 月 9 日持续到 6 月 17 日。在此期间玩家可以购买到索尼推出的打折游戏，索尼为回馈玩家特别制作的"黄金版"PS4 也将上架。这是索尼公司第一次在所有售卖"PS 系列"主机的国家开展统一的回馈活动。

目前容量为 1TB 的"黄金版"PS4 在美国和加拿大已经开始售卖，美国售价为 249 美元，加拿大售价为 329 美元，同期 PS 商店每天也会更新不同的特价游戏和周边。"玩家每天都会在 PS 商店看到特价商品。"索尼欧洲分部总裁、全球市场销售负责人 Jim Ryan 说，并且保证第一方和第三方游戏都会出现大幅的打折行为。"我们非常好奇人们对于此次这种在游戏界十分稀松平常的事件将会做出怎样的回应。我们也希望达成一些好的交易。"

对于索尼的忠实粉丝们来说，这是一次不可多得的好机会。索尼选择在这一时期开展如此大力度的回馈活动与之前 PS4 和 PS VR 销量大获成功有着密切的联系。

可以说今年几乎所有的平台拥有者都面临着独特的挑战。任天堂面对着要证明 Switch 并不是小范围成功的巨大压力；微软采用了各种方式来说服人们，它为什么要开发一款更强大的主机；索尼面对的问题却是截然不同：在主机销售大获全胜的重要时刻，向人们展示下一步的主机发展计划才是索尼所要面对的最大挑战。

从 2013 年 11 月发布以来，PS4 的世界销量已达到 6000 万份，在同类主机中遥遥领先。回顾 2003 年 PS2 获得了同样的销售数据，然而价格却相差甚远。当时 PS2 的售价仅 179 美元，如今 PS4 的基础售价就已经达到了 299 美元。而且索尼预计在 PS4 换代之前售出 1 亿 6000 万份。

据索尼互动娱乐美国总裁 Shawn Layden 称，2016 年对于 PS 主机来说是重要的"革新之年"。索尼公司于2016年10月发布了PS VR头戴设备，并且在 11 月发布了更强大的 PS4 Pro 主机，与此同时还将 PS4 重新设计，诞生了"黄金版"PS4。

索尼的虚拟现实科技产品 PS VR 上市以来大获成功。Jim Ryan 说，索尼并没有将 PS VR 头戴设备当做外设来出售，而将其定位为主机，取得了售出超 100 万份主机和 500 万份 VR 游戏的结果。"说实话一开始我们并不知道 VR 会取得什么样的成绩，"Ryan 承认道："我们对于这款产品



非常乐观，然而虚拟现实的发展实在是很难预测。”

同时拥有绝佳 4K 效果和高昂定价的 PS4 Pro 主机获得的成功出人意料。“某种程度上来说 PS4 Pro 和 PS VR 一样让人难以预测，”Ryan 说：“我们对产品非常有信心，但在知道销售结果后依然惊呆了。从 11 月发布以来，基本上每售出 5 台 PS 主机中就有一台 PS4 Pro。这样的成绩远超我们的期望。”

面对着将所有硬件设备生产商远远甩在后面的局面，2017 年索尼应对挑战的方式则是将所有的精力都集中在游戏制作和拓展用户上。为了做好迎接新挑战的准备，索尼在一年前进行调整重组，建立了索尼互动娱乐。很重要的一部分是将 PS 的总部从东京搬到了加利福尼亚的圣马特奥，这对于一家日本公司来说无疑是个大事件。长久以来已经形成的强烈的地域文化和认同感都将受到冲击，然而站在全球视角来看，这样的选择对于 PS 主机的未来发展将会受益良多。

2017 年索尼带着《地平线 零之曙光》强势而来，目前已售出 340 万份，开放世界动作 RPG 游戏大有喷发之势。《地平线》的成功也成为了索尼对未来发展方向判断正确的有力证据：玩家依然热爱大规模、史诗级的叙事游戏。在大多数游戏开发工作室都宣扬“游戏即服务”，一再强调在线体验以及玩家互动的时代，索尼一直坚信故事能成为玩家的心中最爱。Layden 说：“这是我们擅长的东西，我们讨厌被迫形成某种机制。只有在用户真正需要的时候我们才会加入某种游戏必须的要素。”

2017 年索尼应对挑战的方式则是将所有的精力都集中在游戏制作和拓展用户上。

目前来讲，索尼如果想将蛋糕做大，就必须要了解目前世界上最大的游戏玩家群体希望看到什么样的游戏，这也是未来很长一段时间索尼需要致力的目标。

SuperData称中国手机游戏市场大有可为

进军中国手机游戏市场成为西方手机游戏开发商的必经挑战

对于西方手机游戏开发商来说，中国市场如同它的遥远距离一样让人畏惧。发布游戏的方方面面都与本地有着巨大的不同，无论是发行商、销售渠道、玩家口味，玩家行为模式，还是消费习惯，当然还有语言。一切都有着诸多区别，就连色彩的使用这样简单的事情都不尽相同。对于西方玩家来说，红色一般用来描绘危险或玩家可能遭遇的伤害，在中国来说红色却意味着好运和快乐。

然而，日前位于伦敦的风投公司 Atomico 发布的一项报告表明，中国游戏市场价值 244 亿美元，占据了整个世界游戏市场的 25%。还有调查表明中国有 6 亿游戏玩家，是美国人口的两倍之多。随着智能手机在中国的大肆盛行，针对中国市场开发手机游戏成为了手机游戏开发者的绝佳机会。

在 SuperData 公司联合创始人兼 CEO Joost van Dreunen 看来，中国市场具备的潜力远不止是一次“好机会”。他说：“中国手机游戏市场是世界上最大的手机游戏市场，在中国发布手机游戏不只是为了获取优势，更应该是一种必然选择。”

当然，开拓中国市场并不是一项简单的任务。外国游戏公司想要进军中国市场将会面临巨大挑战。中国新增的许多规定不仅专门用来约束外国游戏，还限定了几乎所有的外国媒体作品的传播。以故事为基础的游戏更是有特殊要求，不能提及政治及军事话题，或是官方要求不能出现的任何题材。

另一个挑战则是由不同的手机系统平台所带来的。幸运的是，中国的 iOS 系统和安卓系统用户数量都相当可观，虽然据 SuperData 去年 12 月的调查显示中国的安卓平台玩家是 iOS 玩家的 8 倍多，但是各自的玩家群体相较之下都非常庞大。

“在中国发布手游需要面对许多明显的挑战。”van Dreunen 补充道。“获得许可非常不容易，还要面临游戏被克隆的危险，事实上中国市场布满了风险。然而开发者们面对的最大挑战还是能否满足玩家的需求。我曾了解到许多中型的开发公司按照一定规律不断更新内容以让玩家一直玩下去。西方的开发者们必须了解，中国玩家的渴求非常多，需要各式各样的内容来满足他们的口味。因此，虽然一开始许多工作室认为在中国发布手游是一个非常不错的决定，但是随之而来的可能是让人崩溃的工作量。事实上许多开发者并没有准备好发布如此大量的游戏内容。”

这样一来，开发者们便需要在中国本地寻找发行商。许多西方游戏开发工作室选择了这样的战略来进军收益潜力巨大的中国市场。甚至连育碧这样的大厂商为了保证进程顺利而选择了与腾讯进行合作，发行《英雄无敌》正版授权手游。西方手机游戏开发者与中国工作室合作的模式已经成型，任何西方工作室想要单枪匹马进军中国市场的行为都是不明智的选择。

van Dreunen 警告说：“站在现实角度来讲，单独行动没有任何意义。合作有助于降低壁垒，某种程度上来说这是迫不得已的选择。像动视这样的顶级发行商也不得不颠覆自己的固有世界，选择与腾讯进行合作。”

正如 van Dreunen 所说，中国市场带来的巨大利益和庞大的玩家群体让西方手机游戏开发者认为进军中国市场是“必要选择”，但是并不能仅仅局限于此，广泛关注世界各个地区的市场才是游戏开发者应有的态度。


■Joost van Dreunen

对于西方玩家来说，红色一般用来描绘危险或玩家可能遭遇的伤害，在中国来说红色却意味着好运和快乐。

CROSS REVIEW



黄金眼 GOLDEN EYE

■COS角色 三岛一八 ■出自《铁拳7》
■Coser 纱迦 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

魔女与百骑兵2
魔女と百騎兵2



PS4

[20]

■日本一 ■动作角色扮演
■2017年5月25日 ■中文版

游戏简介：《魔女与百骑兵》系列”第二作，沿用了前作世界观，但角色和剧情皆为全新原创，故事讲述了一种无法根治的“魔女病”，传言患者的额头上张开第三只眼时就会变成失去自我，追求毁灭的邪恶魔女。本作加强了前作的战斗系统，动作要素也变得更加丰富。

•酣畅爽快 •二次元萌

优点：
· 战斗节奏流畅
· 玩法搭配多样
· 魔女人设萌

缺点：
· 打击感较差
· 迷宫设计单调
· 剧情略枯燥



本作的玩法在细节上与前作有诸多的不同，没有锁定、无法立刻加速奔跑以及敌兵过高的攻击力等设定都使得战斗具有不低的难度，一不留神就会面临被秒的危险。**能够召唤复数小兵的战术卡系统依旧有趣，玩家可以驱使这些小兵施展进攻、防守等战术，在爽快的战斗之余增添了几分策略的味道**，丰富了游戏本身的内涵。本作的剧情水准则只能算中规中矩，各种拖沓的对话拉慢了故事节奏，不过萌萌的人设与优质的音乐倒是有不错的视听表现。



▲连招中能进入对敌人追加伤害的“手术时间”。



变更了制作人后的本作仿佛失去了“灵魂”。矫枉过正的动作硬直以及取消连段加成让战斗变得生硬。剧情方面则显得平淡且套路化，与前作中那种在吊诡与搞笑中环环相扣又出人意料的故事展开差距甚远。既无法让老玩家满意，对新玩家又缺乏吸引力，本作的优点可能只剩下“中文化”了。



北山杉（实习）

本作继承了日本一旗下游戏所具有的独特气质，不仅在系统上进行了革新，在剧情上讲述了一个全新的故事，系列特有的战斗爽快感和“卡路里”的设定也得到了保留。虽然游戏还存在杂兵种类不足以及剧情较弱等缺点，但总的来说是一款不错的 ARPG 作品。

VG评论 COMMENTS

YukiiYUI 评《魔女与百骑兵 2》
相比起初代，2 代在系统上要更加人性化与多样化，因此玩起来也给人的感觉更加友好，但平衡性问题还是没有处理好。

YukiiYUI 评《魔女与百骑兵 2》
2 代的剧情比起初代不尽如人意，并且在全结局通关后就没有任何新要素了，惟一可以做的只剩下刷装备，并没有追加挑战之类的。

RiME
RiME



NS/PS4/XOne

[24]

■Grey Box and Six Foot ■动作冒险
■2017年5月26日 ■美版

游戏简介：《RiME》是一款具有独特风格的作品，游戏使用了卡通渲染的画风，配合完全无字的剧情表达以及扣人心弦的配乐让玩家在数小时的游戏时间里获得一段难忘的冒险体验。除此之外，出乎意料的剧情反转以及引人深思的结局，让整部作品的层次得到了升华。

•动作解谜 •小清新

优点：
· 独特的画风
· 优美的配乐
· 引人深思的剧情

缺点：
· 谜题有重复现象
· 优化较差



北山杉（实习）

本作将简约的画面与动听的配乐相结合，为作品营造了一种清新脱俗的意境。在剧情表现上，**去除了一切多余的元素，力图还原一个以八岁小孩的视角开启的冒险之旅**，玩家和周围环境、谜题互动的方式也让人想起了从前的《风之旅人》、《ICO》等广受好评的作品。当然，作为一款解谜游戏，本作在解谜方式上虽有一定的创新，但大部分谜题都设置得中规中矩，后期还存在谜题重复的问题。不过这并不能掩盖游戏在叙事以及世界观塑造上所展现出来的独特气质。



热血推荐

▲与守护者一起冒险的这一段让人想起了《最后的守护者》。



本作的建模虽说不上精细，但配合上出色的光影效果，使得游戏的文艺气息非常浓烈。而不同场景对应的背景音乐不仅悦耳，更让玩家沉醉其中。游戏的全程几乎都在解谜，这些谜题虽有一定新意但不够有趣。无字的剧情表达方式虽然脱俗，但难免会让部分玩家在理解剧情时产生障碍。



非常不错的独立游戏，制作组很显然抓住了解谜类游戏的乐趣所在，4 年之久的打磨也令游戏品质得到保证，流程丰富 ,解谜新颖 ,画面清新。虽然解谜方式非常新颖，但有部分重复，设计缺乏联系，剧情也含糊不清。

VG评论 COMMENTS

繁老师 评《RiME》
很不错的独立游戏，充满艺术感的画面，浪漫的叙事风格配上绝美的音乐是最大的亮点，整个叙事手法也很精致，最后反转的剧情出人意料又在情理之中，后半段剧情有些压抑，但整个故事很感人。

繁老师 评《RiME》
惟一的不足就是谜题过于简单，优化也不足，后半段似乎有些赶工的痕迹。总体来说还是个不错的游戏。

东京42
Tokyo 42



XOne

[21]

■Mode 7　■动作冒险
■2017年5月31日　■美版

游戏简介：由 SMAC Games 开发，Mode 7 发行的这款动作冒险游戏融合了《犯罪辛迪加》和《横行霸道》两款经典佳作的神髓。玩家将扮演一个因为被陷害而走上了杀手之路的刺客，试图查清自己被陷害的真相。本作原定同步推出 PS4 版，但目前已延期。

•枪战射击　•硬派核心　•画风独特

优点
· 画面风格独特
· 任务形式多种多样
· 赛博朋克风格设定

缺点
· 视角设定较难适应
· 枪战体验较差



7 比起刚接触时对画面和游戏机制感到的惊艳，游戏的第一个真正支线任务就把我恶心到了，原因无他，角色太不耐打，中一枪就死，而斜四十五度的视角让人很难判断子弹的飞行轨迹和躲避的方向，更不用提敌人射出的子弹往往都是像瓢泼大雨一样向着玩家洒去，所以玩家很容易在陷入枪战时被当场击毙。相比起来潜行部分则缺乏挑战性，敌人警戒范围较小，也很容易被暗杀。**不过游戏在艺术风格和游戏剧情上的表现良好，任务打法多变，支线的战斗也很有挑战性。**


▲庞大的场景和相对较小的主角是本作的特征，但玩久了会让人觉得眼睛很累。



7 游戏从画面风格到背景设定都十分独特，可切换固定视角的沙盘世界，从观感方面也带来了不一样的惊喜。然而本身包括游戏方式、操作以及任务设计等方面并没有很好的融合在一起。游戏以任务制为主，但亮眼的任务设计却并不算多。总体来说是一款“欠雕琢的抢眼之作”。



7 本作无论是玩法还是游戏风格都让人眼前一亮，但是“一击死”和“开放世界”的设定结合起来相当不搭。作为游戏创意之一的随意切换视角设定在实际游戏中反而影响了玩家的游戏体验。通过切换自己外表潜入的设定虽然颇有新意，但可惜没和战斗很好地结合在一起，战斗时一击死的设定让玩家放不开。

STEAM评论 COMMENTS

摸鱼仔 评《东京 42》
游戏风格还算不错，就是画面看久了会照成视觉疲劳，能更近地操控人物就更好了。

anno2070 评《东京 42》
画风清新脱俗，地图不大但刻画很细致，潜行和战斗虽然简单，但挺契合这游戏的内容。

极速奔跑者
SpeedRunners



XOne

[22]

■tinyBuild GAMES　■竞速
■2017年6月1日　■美版

游戏简介：《极速奔跑者》是一款横版道具竞速类游戏，四名角色在各种横版的场景中向前极速奔跑，期间需要躲开场景中的各种障碍以及来自对手的道具攻击。游戏的镜头会随着领先者的奔跑而不断移动，而当落后者落于镜头之外时则会被淘汰。

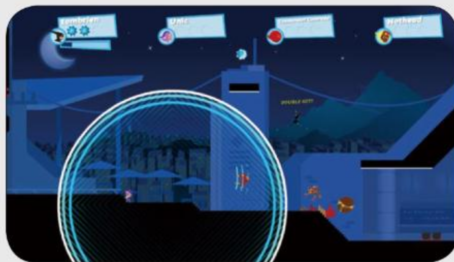
•酣畅爽快　•多人联机　•竞技对抗

优点
· 操作简单易上手
· 极高的对抗性
· 多人游玩乐趣无穷

缺点
· 故事模式薄弱
· 游戏场景不够丰富



8 可千万别被游戏简单易上手的特性给骗了，高手和新手的差距在本作中是相当巨大的。简单有趣但又让人上瘾的玩法是这款游戏最大的特色，而对于网络和本地竞速对抗的支持使得这款游戏同样耐玩。此外，网络对抗除了有匹配模式外还是排位模式，这使得高手玩家同样能找到对手。如果对网络对抗没什么兴趣，游戏还提供了多种难度的单机故事模式，但也就只是和 NPC 竞速，并不够出彩。**如果能找到几位朋友共同游玩本作，游戏独有的魅力（友尽）将能够显现出来。**


▲在奔跑中使用各种道具让本作变为了格斗游戏。



7 个人感觉是 2D 版的《马里奥赛车》，循规蹈矩的竞速玩法既不推荐，也没有乐趣，相互陷害才是游戏的最大乐趣。操作方面简单易行，对背版的要求较高。由于毕竟是 2D 玩法，变化也少了很多，熟悉之后很容易形成套路。如果能追加更多的角色和场景，就能更开心地玩下去。



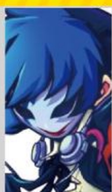
7 紧张刺激的独立游戏，丰富的陷阱设计与各异的道具令战局充满了未知性。并且操作简单，同屏多人，非常适合家中与亲朋好友一起游玩。游戏类型虽说出自很古老的“run”系列，但能将其重塑并发扬光大也算是难得。

STEAM评论 COMMENTS

sanren 评《极速奔跑者》
背版虐人好评！ 道具害人无情！传说中的没朋友游戏，不是好基友不要一起玩～

Saber_QwQ 评《极速奔跑者》
不小心勾了女朋友，她不理我了，现在怎么办，很急，在线等。


三味线
对于“魔女”这一带感设定特别有爱的老绅士。


哪尼
初代《魔女与百骑兵》的攻略作者，也是游戏的脑残粉。


余烬
最近玩了不少友尽游戏的孤独小编。


稀饭
喜欢赛博朋克但讨厌主角体积过小的近视玩家。


六等星
绝不拖时间，作死秀操作。


八重樱
坚信日式恐怖游戏终会回暖的守望者。


纱迦
前作的 6 个主力角色在《铁拳 7》未登场，怀疑自己被原田针对了。


宇宙人
热衷于恐怖游戏的美少女游戏爱好者。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分
的游戏为“**黄金珍藏**”

24~26分
的游戏为“**热血推荐**”

死印
死印



PSV

[22]

■EXPERIENCE ■文字冒险
■2017年6月1日 ■日版

游戏简介：本作是以都市传说为背景展开剧情的恐怖游戏，男主角手腕上突然出现了“死印”，被烙上这个印记的人会在数天之内惨死。为了摆脱死亡的命运，男主角将和其他被诅咒者们一起寻找解开诅咒的方法。

•恐怖惊悚 •剧情派 •动脑解谜

优点 · 优异的恐怖气氛 · 烧脑的解谜成分
缺点 · 缺乏动画表现 · 对日语要求过高



EXPERIENCE首次涉足恐怖游戏界的作品，算是一份合格的答卷。故事基于现代社会的都市传说展开，虽然都是原创的剧情，但会令喜欢怪谈的玩家们联想到很多。**虽为文字冒险，但加入了不少场景互动的元素**，玩起来并不会觉得很枯燥，与怨灵的交战方式也小有特色。尽管有很多场景重复利用的情况，但从细节处还是能感受到制作方在有限的成本内尽可能地做到了最好。考虑到近期PSV游戏甚少的情况，能玩到这样一款小品级恐怖游戏也足以令人满足了。


▲诡异恐怖中透着一股难以言表的唯美，反而更令人深陷其中。



本作的氛围营造相当出色，似于DRPG的探索模式也大大增强了恐怖的氛围。需要结合剧情来推断出道具的“隐藏用途”来和各种怪异对峙的“战斗”也颇有新意。但本作在一些限时选择中缺乏提示，一旦选错就即死的设定让人有点摸不着头脑，玩家还需要有一定的语言功底才能体验到游戏的全部乐趣。



围绕怪谈和奇异事件展开的故事对喜欢这类题材的玩家非常有吸引力，虽然是文字类游戏但有一定难度，特别一旦错过了某些线索就可能直接导致GAME OVER。大量要在短时间内做出抉择的情节（包括选项和解谜）也能让玩家体会到心跳加速的感觉。

铁拳7
Tekken 7



PS4/XOne

[27]

■BNEI ■格斗
■2017年6月1日 ■中文版

游戏简介：3D格斗游戏旗舰系列《铁拳》的最新作，为这场持续23年的三岛家恩怨情仇画上了句号。游戏内容集系列之大成，收录了历代的音乐、影片、原画，对FANS来说吸引力一流。游戏加入了大量新角色，还有来自Capcom的豪鬼助阵，话题性十足。

•fans向 •酣畅爽快 •竞技对战

优点 · 平衡性出色 · 新老角色魅力出众 · 网罗历代影音资料
缺点 · 缺少详细的教学模式 · 联机对战表现不佳



单是收录历代音乐、影片、原画这一点，就足以值回票价，更绝的是游戏不仅内置中文，而且连此前历代的影片都加上了中文字幕，不得不说制作组真是有心。如果不是联机对战一如既往的卡顿延迟，完全可以打个10分表扬一下。出场角色阵容大换血，去掉了很多历代的经典角色，不过新角色都表现抢眼。系统方面的一些变化更照顾新手，但对战性依然保持在应有的高度上。主机版相比街机版加了6个新角色，虽暴露出一些小问题，但总体而言平衡性还是经得起考验的。



▲豪鬼在本作中保持了2D格斗的出招方式，非常有趣。



以往系列作的家用机版都会有一个娱乐向的特别模式，本作则没有设计这样的模式，不得不说是个遗憾。故事模式采用了全新的表现手法，称得上是历代最高，最后的结局也令人感慨万千。不过相对的每个角色的故事分量就明显偏少，仅用一场战斗就交代完毕。不少新角色的来龙去脉没有交代清楚，令人不爽。



本作中必杀以及霸体技等系统的加入让这块“老铁”迸发出了新的火花！老角色有新招式、连段有新思路、剧情演出有新效果！**历代动画收录还全部配有中文字幕，不同画师的高质量插画比比皆是**！但是主机版的联网对战问题以及不够完善的新手教学可能会让部分玩家感到不快。



作为硬派格斗游戏“《铁拳》系列”的第7作，本作在继承了系列拳拳到肉的出色打击感的同时，也加入了全新的系统和角色。而为了增加游戏的爽快度，本作适当地降低了新玩家的入门难度。到目前为止，共有101位玩家参与了本作在游戏时光网站的评分，平均分为9.1。来看看各位格斗爱好者们对本作的评论吧。

VG评游戏

柯逸慧2819_wx
第一次接触铁拳，感觉真的很好玩，10分达不到，9分还是有的！

世界丶 seikai
对于我这种格斗游戏苦手来说，格斗游戏我一直都是保持敬畏之心的，《铁拳7》成功的让我全身心地投入格斗游戏的游玩，即使被虐了很多次，但我依然有信心继续下去。

zero9807
对新手很友好，但是女性角色的腿和衣服的光影是个问题。

tuzomilk
相当不错，不需要像《街头霸王》和《拳皇》那样使劲地搓招式，玩得很爽。

Gouki
对于这个已经存在了超过20年的“《铁拳》系列”来说，“好不好玩”几乎就是一个伪命题——就好像你在问一个喜欢B级片的人“觉得昆汀的电影怎么样”——格斗游戏本来就是“类型游戏”，很难讲是它选择了你还是你选择了它。但我可以确认的是，抛开“格斗游戏”这个定义，Namco再次向我们展示了它自身强大的项目规划和管理能力，游戏的“完成度”可以说是爆表，模式丰富、充满细节。对于历代资料的归纳整理和素材的二次利用也在说明这是一个有传承有内涵的制作组，而且更重要的是，有这份心。



作为一个同时喜欢“《火焰之纹章》系列”和“《无双》系列”的老玩家，在多年以前就已经私下YY过这两部作品联动后的《火焰之纹章无双》会是怎样的情形了，因此当今年1月初的“《火焰之纹章》系列”直面会上这个梦想真正变成现实的时候，我的心情也自然激动万分。在沉寂了数月之后，官方终于公开了不少新情报，这部作品究竟会在多大程度上还原“《火纹》系列”的系统特色，又会有哪些人气角色参战呢？对于这些问题，开发公司Koei Tecmo的制作人员也在访谈中透露了不少重要信息，下文将会给各位一一介绍。

文 水无月 美编 咕噜

火焰之纹章无双		3DS / NS Koei Tecmo	
ファイアーエムブレム无双		动作	中文版
2017年秋季	人数未定	N3DS专用	
售价未定			

游戏简介

作为任天堂旗下著名游戏品牌之一，以中世纪幻想世界观作为系列的标志性特色，在全球范围内有着大批爱好者的策略角色扮演作品“《火焰之纹章》系列”，终于和Koei Tecmo的“《无双》系列”牵手，构成了这部梦幻般的联动作品——《火焰之纹章无双》。在《火焰之纹章无双》中，玩家可以亲手操作来自“《火纹》系列”各部作品中的诸多英雄在战场上一骑当千，联手拯救受到邪恶势力威胁的世界。本作将会体现出“《火纹》系列”中不同兵种（如骑兵、飞兵）的战斗特色，也会导入经典的武器相克系统，而在参战角色方面，本作中登场的英雄将会主要来自《暗黑龙与光之剑》、《觉醒》、《if》这三部作品。另外本作预定登陆的平台为Nintendo Switch和3DS，不过要注意，3DS版为N3DS平台专用游戏，同时本作和4月20日发售的《火焰之纹章 回响 另一位英雄王》一样也会预定发售中文版。

※注：本期“前线狙击”中的图片均为NS版的图片。



操作“《火焰之纹章》系列”中的英雄们一骑当千的梦幻联动作品

开发者访谈

在《火焰之纹章无双》新情报的公布之际，参与本作开发的三位制作人也在访谈中针对玩家们所关心的诸如游戏系统、参战角色等相关问题进行了解答，并透露了不少有价值的信息。

参与访谈的制作人简介

■早矢仕洋介（以下简称早矢仕）：Koei Tecmo（本作开发方）方面负责人，也是本作的项目制作人，在过去也参与过《塞尔达无双》等联动作品的制作。

■横田弦纪（以下简称横田）：任天堂（“《火纹》系列”版权方）方面负责人，从《火焰之纹章 觉醒》起作为游戏导演参与系列的开发制作。

■樋口雅大（以下简称樋口）：Intelligent System（“《火纹》系列”原作开发方，以下简称IS）方面负责人，参与了《火焰之纹章if》和《火焰之纹章 回响 另一位英雄王》的制作。



——本作作为一个冲击性的联动作品，在公布时引起了巨大反响，那么请各位谈谈这个项目是怎么确立的吧。

早矢仕：早在2015年，在那个“你最想玩到的联动无双作品”玩家调查发布之前，其实我们就已经确立了这个企划。我们自己也觉得《火焰之纹章》和《无双》结合”会是一个相当有意思的项目，所以当我们将这个企划交给任天堂的时候，任天堂表示“就在最新的主机平台上开发这部作品吧”。而“最新的主机平台”自然就是现在的Nintendo Switch了。

——能介绍一下本作开发时各位的目标吗？

早矢仕：我们最初决定的是“要制作一款让《火焰之纹章》系列的粉丝们都能充分享受乐趣的《无双》作品。”

横田：“《无双》系列”包括的作品数量是非常庞大的，其中不同的作品的开发方向也是千差万别。那么针对作为原作粉丝所追求的“无双”到底是什么这点，我们也和Koei Tecmo方面的制作人员进行了交流。比如是否要加入原作的某个系统啊，或者说某个系统原本是“《无双》系列”中就存在的，但是并不适合加入《火焰之纹章无双》等等，对于各种要素我们必须有所取舍。但我们始终都是以让原作粉丝满意作为目标进行讨论的。

早矢仕：开发组成员们对于“《火焰之纹章》系列”也都有着大量的想法和意见，因此对于加入什么要素时也经历了大量的讨论。但总之基本系统还是以“《火焰之纹章》系列”为基础，并重新强化和调整之后，就有了一个大致的雏形。

——樋口先生有对于这部作品提出过什么样的要求呢？

樋口：最初我也会觉得我们公司（IS方面）对于本作是否应该提出比较多的要求和指示呢？后来在讨论时我们也能感觉到对方（指Koei Tecmo方面）对于“《火焰之纹章》系列”的热情。因此，最后决定就让Koei Tecmo全权开发，我们只是负责角色方面的监修。

早矢仕：虽然还不能说得太详细，不过可以透露的是本作也是有着“《火焰之纹章》系列”中经典的武器相克、兵种差异等高度战略性的要素的。

——很在意不同角色之间的关系呢，比如库洛姆是否会和玛尔斯有对话之类的。

横田：这部分的角色相关的设计主要就由樋口先生这边的IS方面来负责了。

樋口：本作是全程语音，台词量相当庞大，看看语音收录的台本的厚度就知道了。

早矢仕：我们开发组中也有不少系列爱好者会因为如“这个角色是这样说话的啊”而感到惊讶。

——那么下来进入正题吧，我们来谈谈登场角色的问题……

早矢仕：大家都很在意这个事吧（笑）。开发组里也有各种争论，比如“这个角色一定要登场啊”，“比起那家伙来说这个家伙才更重要



依靠和英雄们的羁绊来开拓新的命运

故事背景

本作的故事发生在一个名为“艾特利斯”（アイトリス）的国家，这个国家在国王病故之后，虽然至今处于没有国王的状态，但在王妃尤亚娜的治理以及邻国古斯顿（グストン）王国的援助下，人民还是能够安居乐业的。但是，某一天，邪恶势力袭击了艾特利斯。在没有任何前兆的情况下，王城内突然出现了“异界之门”，从中出现了大量魔物，城内的守军被瞬间击溃……王城很快就陷落了，这个国家逐渐被黑暗所吞噬。

但是黑暗之中仍然有着一丝希望存在，那是从熊熊燃烧的王城中逃出来的艾特利斯先王的一对子女——王子席恩和公主莉安。以及将他们和传说的英雄们所联系起来的命运的丝线……席恩和莉安带着从母亲那里得到的“炎之盾”，与众多的英雄一起，开始踏上了这场夺回故乡、对抗强大黑暗势力的漫长旅途。

人物介绍

虽然本作将有许多过去系列作中登场的英雄参战，但本作的男女主角还是由席翁以及莉安这对原创姐弟来担任（同时担任两人声优的内田雄马和内田真礼也是一对现实中的姐弟哦）。他们两人是作为本作舞台的艾特利斯王国中的嫡传双胞胎，与母亲尤亚娜（ユアナ）王妃一同居住。 另外在使用武器方面，席恩以及莉安两人似乎都是使用剑与盾来进行战斗。



本作的原创男女主角



吧？”之类的。

——可以提示一下有什么作品里的谁会出场吗？

早矢仕：虽然会让大家有些不安，不过我可以先透露一点，本作的参战角色基本只会来自于《暗黑龙和光之剑》、《觉醒》、《if》这三部作品，并非是系列全作品的主人公集结的形式……

——原来如此，有筛选过参战作品啊。

早矢仕：因为各作的主人公如果都参战的话，那么使用剑的角色就太多了，因此会很难体现本作武器相克这一要素。

——毕竟在主人公中使用武器是枪或者斧的角色太少了啊

早矢仕：是的，因为本作中有着可以切换角色游玩的要素，所以我们要加入许多使用武器不同、所属兵种也不同的角色，所以由此对参战的系列作品进行了筛选。

横田：登场角色的选择让Koei Tecmo方面也是相当苦恼啊，Koei Tecmo会发来参战角色清单和我们确定参战成员，但我们（任天堂） 那里还是会时常提出“把这个人物加进去”之类的意见。

樋口：之后，虽然我们这里（IS）也拿到角色清单了，但依然会收到不少“把这个人物加进去”的意见……

早矢仕：我们综合了各方面的意见，最后确定了本作的参战角色，本作的参战角色比其他的联动类《无双》作品的系列第一作要多不少，其中也包括了弓兵和魔法师，在兵种种类方面尽量做到了平衡。

——请谈谈本作原创男女主角席恩和莉安的诞生经过吧。

早矢仕：我们觉得还是让原创角色作为故事的中心比较好，而玛尔斯和库洛姆等历代角色则以在故事中原创角色的协力者的立场来进行塑造。

樋口：因为他们是在众人的帮助下逐步成长，因此人设比起历代的主人公来说更为年轻一些。

横田：设计席恩和莉安的时候正好手游《火焰之纹章 英雄》的原创角色设计也在同步进行，因此席恩和莉安与《英雄》的主人公阿尔丰斯和莎朗有相似的地方。

樋口：当然我们也做了差别化处理，不至于过分相似。

早矢仕：莉安和莎朗的声优都是内田真礼呢（笑）。



——本作的设定中，席恩和莉安也能把其他世界的英雄召唤到自己的世界吗？

早矢仕：这个目前还不能细说，不过这个世界中是存在着被叫做“炎之盾”的，可以超越时空的道具的。

——原来如此，关于游戏系统，想问一下之前提过在游戏中有武器相克要素，也就是用剑攻击持斧的敌人会更有效这种设计吧？

早矢仕：是的，用弓攻击飞马骑士也一样会有特效的哦。

——飞马骑士在原作中可是有着能够无视地形随意移动的魅力呢。

早矢仕：是啊……哦，马上就要涉及到目前还不能公开的情报了，所以关于这方面的询问就请到此为止吧。

——下来想再问一下《火焰之纹章无双》中的马匹设计是怎样的呢？

早矢仕：本作中的骑马角色基本上是全程都以骑马状态战斗的，比如说像战马骑士（ソシアルナイト）之类的兵种。

樋口：在城内也依然是骑马战斗。

早矢仕：战马骑士在原作中就是以高移动力作为其独特魅力，所以在设计中我们一定要保留这一点。



席恩（シオン） CV：内田雄马

艾特利斯国的王子，是莉安的双胞胎弟弟。有着活泼开朗的性格，对于心中所想的事情往往会以身体力行的方式去实现，比起成为国王，他对于成为战士在前线奋勇战斗更为憧憬，因此更希望姐姐莉安能继承王位。





莉安（リアン） CV：内田真礼

艾特利斯国的公主，是席恩的双胞胎姐姐，是一位聪慧灵巧的优等生，在面对各种事情时总会考虑到自己的王族身分立场，也很了解自己的弱点，会有意在众人的面前把自己弱小的一面隐藏起来，也因此并不想面对继承王位一事。





达利欧斯（ダリオス）

CV：佐藤拓也

本作原创角色之一，是邻国古斯顿王国的王子。不仅指导席恩剑术，还教给了莉安各种知识，对两人而言他既是师傅，也是大哥。在艾特利斯王国陷落之际，正好到访的达利欧斯保护二人从城内脱出，并协助二人开始了复国之旅。



尤亚娜（ユアナ） CV：永吉ユカ

本作原创角色之一，艾特利斯王国先王的王妃，其身为丈夫的国王早已去世多年，她代替先王作为执政者治理着这个国家，温柔地守护着因继承王位一事而困扰着的席恩及莉安两人的成长。

被炎之纹章所指引的英雄们

库洛姆（クロム）

CV：杉田智和　出场作品：《火焰之纹章 觉醒》



伊利斯圣王国的第一王子，剑术高超，战斗时也总是一马当先。在国内以王族身分担任自警团团长，守护着国家的和平。是个重情重义之人，身为王族性格却非常朴实，不拘礼节，因而部下们对他都习惯直呼其名。



玛尔斯（マルス） CV：绿川光

出场作品：《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》



亚利提亚王国的第一王子，却并不以自己的身分为傲，是一位平易近人、总是为同伴考虑的领导者，在民众之中有着极高的魅力和声望，虽然性格温和、盼望和平，但是在战乱之中也能够看到其坚强的一面。



——另外，在全程语音下不同作品里角色的互动也是本作不可或缺的要素呢，那么本作会有“支援对话”吗？

早矢仕：我们设计了被称之为“羁绊对话”的类似系统，文字量可真是庞大呢……（笑），既包括一本正经的对话，也包括带着各种梗的对话，敬请各位期待。不过有一点可能提前说下比较好，本作是没有结婚的哦。

横田：最多会达到成为亲友的程度，不会有恋爱发展。

——明白了，我也会继续期待之后的新情报的，最后也请各位对于期待本作的玩家再说点什么吧。

横田：我们在“《火焰之纹章》系列”的角色动作制作上下了很大的功夫。所以当看到“《火焰之纹章》系列”的角色在游戏中内表现出以前从未有过的灵活时，我都会惊讶“这角色居然能这样活动起来啊”，因此就连我自己都对本作期待万分。

樋口：“《火纹》系列”的众多角色们都有着十足的魅力，通过擅长开发动作游戏的Koei Tecmo的努力，能够让这群角色体现出与以往不同的魅力。所以请尽情体验在本作中一骑当千的爽快感吧。

早矢仕：最初本作在公开时获得了巨大反响，有如此多粉丝在期待着我们，我们自己也觉得“必须制作出能回馈这份期待的作品”，因而会更加努力。也请“《火焰之纹章》系列”的粉丝们继续期待今后的情报。

结语：虽然诸如参战角色仅限于《暗黑龙与光之剑》、《觉醒》和《if》三部作品等消息不免让人感到一丝小小的遗憾，但也可以看出，作为开发方的Koei Tecmo的制作人员也已尽力，希望为广大“《火焰之纹章》系列”粉丝们奉上一部能够最大程度还原“《火焰之纹章》系列”特色的无双作品的心情。根据官方透露，本作的开发进度已经达到70%，因此就让我们满怀希望，静待游戏发售那一天的到来吧。



文 昴星团 美编 咕噜

相信读者们看到这篇前线时，距离游戏发售日已经不远了，不少玩家也早已参与过官方日前提供的体（试）验（揍）会，对游戏有所了解，这次就总结一下体验会中的实战信息，给即将登上擂台的玩家们做足最后的准备。

神臂斗士		Nintendo
ARMS	动作	日版
2017年6月16日	本地1～2人，局域网2～4人，在线2～4人	无对应周边
售价为6264日元		

NS

全角色能力

知己知彼 百战不殆

本作中共能使用10名斗士，每个斗士不仅有着各自的剧情背景，还有不同的特殊能力，对战时除了拳套外，活用角色能力也是致胜的关键。

缎带妹

リボンガール/Ribbon Girl

能力1：能在空中进行最多4次跳跃动作，能配合冲刺使用。

能力2：在空中可以快速落地。

木乃伊大师

マスターマミー/Master Mummy

能力1：防御时会自动回复体力（每次10点），防御时间越久回复速度越快。

能力2：冲刺、跳跃、出拳时不会被打出硬直。

弹簧人

スプリングマン/Spring Man

能力1：在蓄力中冲刺，会在自身周围产生一圈冲击波，阻挡对手的拳头。

能力2：体力低于25%时，双拳会一直保持蓄力状态。

忍者罗

ニンジャラ/Ninjara

能力1：空中冲刺时让自己暂时消失，进行瞬移。

能力2：防御时被对手击中的瞬间会自动瞬移。

螺旋人

DNAマン/Helix

能力1：长按跳跃键能持续伸长身体，此时只能原地站立，但可以用摇杆控制身体左右晃动。

能力2：冲刺时会缩起身体避开上方的攻击。

游见识 PREVIEW & REVIEW 前线狙击

机甲妮卡

メカニッカ/Mechanica

能力1：冲刺、跳跃、出拳时不会被打出硬直。
能力2：在空中按住跳跃键能持续浮空一段时间。

面面

メェンメェン/Min Min

能力1：成功使用投技或冲刺后蓄力，会让左臂变形并保持蓄力效果，直到出拳或自身被击中。
能力2：冲刺时能踢掉眼前的拳头。

双马尾女士

ツインテーラ/Twintelle

能力1：蓄力时，附近的对手的出拳速度变慢，更便于回避。
能力2：在空中长按冲刺键可以空中蓄力。

拜特&巴克

バイト&バーク/Byte&Barq

能力1：让巴克作为踏板使拜特起跳，回避对手的攻击。
能力2：两人可进行组合攻击。

眼镜蛇小子

キッドコブラ/Kid Cobra

能力1：冲刺时身位压低，能避开上方的攻击。
能力2：蓄力中可连续冲刺。

角色配色

每个颜色有4种配色，在体验会版本中按下左摇杆并推下/左/右方向再选择角色即可选择其异色版。



丰富的游戏模式

环境多变的战斗

体验会中出现了1V1战斗、2V2战斗、3人混战、炸弹排球模式、灌篮模式、打靶模式和BOSS战模式，除此之外还有100人组手、派对比赛、随机比赛、锦标赛、排位赛等丰富的模式供玩家选择。





1V1战斗

游戏最基础的战斗模式，把对方体力削减至0即可完成战斗的模式。地图中还会出现电球、炸弹和补充必杀槽或体力的道具。

2V2战斗

和1V1对战基本相同，但队友之间会以一段弹簧相连，可用右摇杆改变目标。战斗时若自己和队友相隔太远，那么弹簧会把两人拉拢（相撞）到一起产生硬直，让敌方有可趁之机。另外，自己的攻击虽然不会给队友造成伤害，但能把队友打出硬直。



3人混战

规则和1V1战斗一样，可用右摇杆改变目标。

炸弹排球模式

必须是 2V2 的阵容，只要出拳打中排球就能令其浮空，把排球打至对方场地的地面上就能让排球内部的定时炸弹引爆，从而得分，排球不会被打出界，但若双方胶着太久，炸弹也会落地引爆。使用投技击中排球则能令其原地旋转并浮空，下次用投技以外的攻击打中排球时即可打出扣杀。



BOSS 战模式

和其他 2 个玩家共通对战单个 6 臂的 BOSS，在规定时间内打败 BOSS 才算获胜。

灌篮模式

无论怎么攻击对手也不会将其打倒，但将其打至版边或者用投技打中对手，即可将其打入篮筐得分，得分规则与篮球规则一致。



打靶模式

必须是 2V2 的阵容，场地中间不定期出现靶子，用拳头将其打碎即可得分，打中场地对面的敌人也能获得少量分数，在规定时间内得分最高的一方获胜。



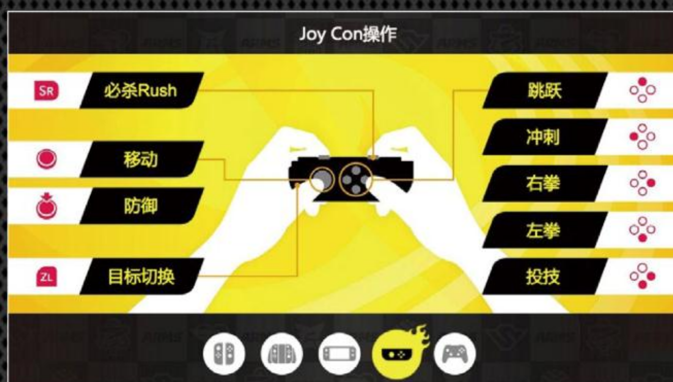
5 种操作方式

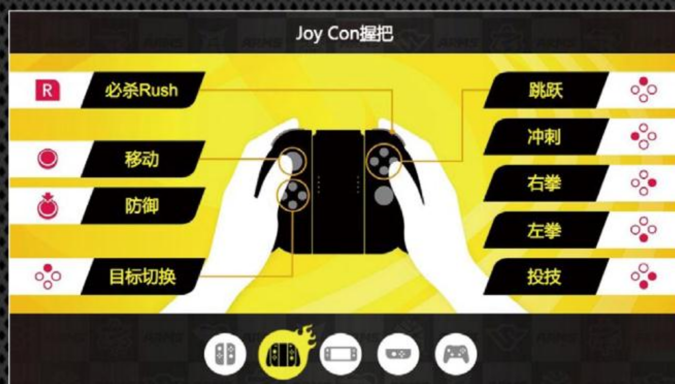
除了官方主推的体感操作外，玩家还能从其他 4 种操作方式里进行选择。



选择自己擅长的操作方式与对手战斗吧！









PS4

箱庭公司		日本一	
ハコニワカンパニワークス		模拟经营	日版
2017年7月13日	本地1人	无对应周边	
售价为7538日元			

和其他日本同行相比，名字和它实际规模不太相符（笑）的日本一所出品的游戏大多是一些小品游戏，而且基本都是靠创意满分的玩法来吸引玩家。难能可贵的是，虽然推出的游戏IP数量众多，但玩家很难找到两个玩法雷同的系列。《箱庭公司》是日本一将于今年7月13日发售的新作，其玩法结合了类似于《我的世界》的创造系统和与战棋类似的战斗系统。

文 三日月 美编 Juxi

主要剧情

这是一个有无数个漂浮岛屿组成的世界，
不同的岛屿由于被独立而产生了不同的文化，
而帮助人们建设这些岛屿的人，
大家称之为"公司"。

然而万物都有两面，
既然有帮助人的公司，
自然也有破坏和掠夺岛屿的公司。

主角是一个居住在其中一个岛屿上的普通人，
然而他的平凡生活被邪恶的公司所打破。
为了帮助更多的人，惩罚那些邪恶的公司，
他和名为"美美"的少女一起组成了公司，
并开始了一段冒险之旅。

角色介绍



美美·风见

CV：齐藤朱夏

主角在自己居住的岛屿被破坏后漂流到了一个新岛屿上，在那里他遇到了美美。美美原来在另一个著名公司工作，在遇到主角并了解主角的目的后，决定以助手的身分辅助主角经营公司。值得一提的是，她的姓氏原文"カザミドリ"含义为"风信鸡"。

写作"公司"，读作"拆迁队"。

本作的战斗系统如此独特，职业当然不只是一般角色扮演游戏中的铁三角"肉盾、输出、治疗"这么简单。破坏和创造作为本作的两大游戏主题，相对应的职业自然也少不了。

攻击手



技能全点在攻击，以攻击对手为主的职业。虽然没什么特别之处，但却是玩家队伍中必不可少的一员。

工头



主角的专用职业，能力相当全面的一个职业。可以使用全部武器，种类繁多的技能使得这个职业无论攻击还是辅助都能兼任。

保护手



顾名思义，这个职业以保护队友为主。除了能帮临近的队友抵消伤害以外，他还能提高临近队友的能力。

破坏×创造×培育!

和其他战棋游戏类似，玩家需要在多种地形上排兵布阵并利用战术将敌人一一击败。然而和其他同类游戏不同的是，除了用攻击一下一下把敌人打倒来获得胜利以外，玩家还可以通过破坏地形来获得胜利。破坏地形除了能获得素材以及改变战场地形外，甚至还能把敌人打倒，大家可别忘了在游戏设定中每个岛屿都是漂浮着的，没有落脚点的话等待着你的可就是万丈深渊啊。





■不同的岛屿还有着截然不同的景观，玩家在上面除了能获得不同的素材以外，还会遇到不同的敌人。



游戏画面都这么“我的世界”了，“创造”自然也是本作系统中的主要部分。在本作中玩家可以收集素材来建造自己的根据地，素材种类将超过 150 种。玩家的同伴也和“创造”息息相关，玩家需要建造不同的住房来壮大自己的“公司”。不同的住房除了对应不同的同伴外，根据住房内部的配置或者住房摆放位置的不同，同伴还能获得相应的强化。







破坏手



以铲子为武器，和攻击手不同，这个职业以破坏地图为主。在强大的拆迁技能面前，一口气把大范围的地形破坏掉也不再是梦。

回收手

有人负责破坏自然也有人负责善后。作为战斗力最低的一个职业，他的主要功能是回收由破坏手破坏场景后所留下的素材，除了能一次过回收大量素材的技能外，他的移动力也是所有角色最高的。



只属于你的冒险

在本作中玩家还可以自定义队友甚至是自己的外貌，并创造出独一无二的角色来进行游戏。除了自定义角色外，本作的初回特典还设置了多达 100 位来自日本一其他游戏的角色皮肤供玩家选择，喜欢日本一游戏的玩家肯定能在里面找到自己喜欢的角色。



北条纱希（来自游戏《真流行之神》）



百骑兵（来自游戏《魔女与百骑兵》）



巨人（来自游戏《罗洁与黄昏之古城》）



文 宇宙人 美编 咕噜

《点心世界》是Level-5继“《妖怪手表》系列”之后推出的又一款跨媒介的IP企划。这个企划除了游戏之外，还将会推出3DCG动画、漫画、电影，以及联合日本知名玩具公司Takara Tomy推出实体玩具等等，可见Level-5是有意将本作打造成下一个《妖怪手表》级别的IP。虽然游戏要到7月份才发售，但是漫画早已经在2016年的12月开始连载，动画也已经从今年4月份开始播放（目前主要为网络播放的形式），而相关的周边玩具也将会跟游戏同步发售。本期杂志就为大家介绍一下游戏的详细情报吧。

3DS		
点心世界 寻宝者		Level-5
スナックワールド トレジャラーズ	角色扮演	日版
2017年7月13日	本地1人	无对应周边
售价为5184日元		

游戏简介





作为一款儿童向的作品，本作自然是以孩子们喜闻乐见的冒险故事为题材，在剑与魔法的幻想世界中融入了一些现代的元素，比如像现代都市的城镇，角色们会使用手机等。不同文明和时代的元素结合正是这个“点心世界”的魅力之一。

动画版的主角查普是幸福地生活在某个村庄中的少年，但是他的村子因为拒绝商人征用土地的要求而被毁灭，失去了一切的他决定为了报仇而踏上旅程。而游戏中玩家将会用自创角色，体验与动画版不同的剧情，当然，动画版中出现的角色也会在玩家的旅途中有不少交集。

城镇介绍

法国吐司王国



由国王实行统治的城镇，城镇周围被河川和绿色的草原包围，带来了稳定的气候，国王和梅罗拉公主的城堡位于城镇中央，镇内有武器店、宿屋等传统RPG常见的设施，也有咖啡馆、便利店、自动贩卖机等现代风的设施。这个城镇同时也是查普他们的据点。

杏鲍菇都市





查普的村子“醋城”曾经所在的地方，被破坏之后如今已经被改造成了繁华的都市，同时也是奸商比尼加·卡恩的居城了。

可自定义角色造型

玩家的可以选择男女两种不同性别的自定义角色作为主角，并且可以自定义外貌、声音、名字等。制作出属于自己的角色。



培培隆



把查普当做大哥那样尊敬的人，前王宫战士。在失去了当战士的信心时遇到了查普，并且因后者而再次燃起了希望。在队伍里是力气最大的人同时也是最能吃的人。因为温柔的性格，有时会故意不打倒对手。

哥布桑



自称原本是人类只是被施加了魔法才变成哥布林样子的谜之哥布林，跟查普等人一起行动，言行举止很想一个大叔。虽然在队伍里面是被轻视的存在，但意外地很博学，精通怪物们的情报。

小猪子



长着猪鼻子的小龙，被查普救了一命之后就一直跟着他。性格纤细而且经常哭。平时体型很小，但是能变成巨大的龙在天上飞，不过因为飞行许可证是假的所以不能频繁地飞。

梅罗拉公主＆国王



左边是法国吐司王国的任性公主，性感的身材不仅让查普对她一见钟情，在国内也非常有人气，是王国士兵们的偶像。右边则是给查普各种各样委托的国王，他非常宠爱公主，公主有什么愿望他都会去实现。

灰姑娘



拯救了查普一行人的沉默寡言的少女，有二重人格，实际上是王国的精锐部队“玻璃鞋”的大队长。人格切换之后无论声音还是人格都会变成大叔。对查普他们实行非常可怕的特训，动不动就会开加特林扫射。

卡尔波那拉



在城下小镇里经营武器店的商人，商店里贩卖着Jarer等道具，有时候会根据心情进行打折。

主要登场角色

查普

动画版的主人公，由于故乡的村庄被奸商比尼加·卡恩毁灭了，因此而踏上了复仇的旅程。为人是一个富有正义感的少年，虽然一旦头脑发热就停不下来，但也有关心伙伴的一面。迷上了国王的女儿梅罗拉，所以似乎拒绝不了公主的愿望？经常挂在嘴边的话“完全完美”是他祖母的格言。

玛约妮

跟查普一起展开旅程的高级魔法使，内心是性格开朗的少女。在个性千奇百怪毫无统一性的队伍里面担任引导话题的重要角色，生气起来会非常可怕。

匹诺曹ver3.0



负责给卡尔波那拉看店的机器人，会根据来客的穿着来决定接待等级，查普他们到店的时候被评为最低的F级别，对他的要求也是用“听不懂你说什么”的回复。它实际上也是梅罗拉公主的粉丝，只要给它看公主的照片他就会兴奋得伸长鼻子。

吉尼兹



一盏神灯里面塞进三个人的魔人三人组，只要擦拭一下神灯他们三个就会出来，并且为擦拭的人实现三个愿望。三个人偶尔会跳迪斯科风的舞蹈，而且三人都是少女心，对查普等人似乎非常在意。

与玩具联动

正如前文所说，本作将会与Takara Tomy推出联动玩具，而且这些玩具是可以在游戏中体现出来的。游戏中有两种重要的道具，分别名为“Jarer”和“Snack”，这两种道具都有相对应的周边，其中Jarer是对应玩家的装备，这些装备会推出类似小挂饰般的玩具，而Snack则是封印了怪物的小卡片，让玩家可以在游戏中召唤出动画中登场的怪物角色一起战斗。这些实体玩具都内藏了NFC芯片，利用NFC读取的功能就能将这些道具展现到游戏中，实现游戏与玩具之间的联动。













注：各种周边会跟游戏同步上市。

よるのないくに2 新月の花嫁

シンゲツノハナヨメ

在沉寂了很长一段时间后，“延期大作”《无夜国度 2》总算公布了正式发售日，并且带来了同时登陆 NS 平台的惊喜消息。从官方公布的消息来看，游戏的完成度已经非常高了，下面就来为大家介绍一下已公布的莉莉以及系统情报吧。Gust 我求求你了别再延期了。

文 果汁
美编 Juxi

PS4	PSV	NS
无夜国度2 新月的新娘	Koei Tecmo	
よるのないくに2 ~新月の花嫁~	角色扮演	日版
2017年8月31日	本地1人	对应周边未定
PS4/NS：8760日元、PSV：7560日元		

搭档“莉莉”

莉莉是指与主人公阿尔谢共同作战的可靠搭档，阿尔谢需要根据战况选择不同的莉莉与邪妖作战。每一位莉莉的战斗风格都会反映其个性，让战斗方式发生很大的改变。比如选择擅长辅助的莉莉，阿尔谢就能安心发动攻击，选择擅长战斗的莉莉，那么就可以期待在被敌人攻击前就镇压整个战场。共同战斗会增进阿尔谢与莉莉们的感情，此时莉莉们就会觉醒新的能力，并触发相应的剧情事件。



►战斗队伍的组成方式是主人公阿尔谢+搭档莉莉+2只从魔，组队有着丰富的自由度供玩家摸索。

必杀技“リリィバースト”

在战斗中积蓄并解放情绪槽，便能发动莉莉的固有必杀技。每位莉莉的必杀技都有着独特的效果，其性能相信也是玩家挑选莉莉的一大标准。



►莉莉阿娜的必杀技是大范围的光柱攻击，适合对付大群敌人。

连携攻击“ダブルチェイス”

在战斗中满足特定条件后阿尔谢就能与莉莉发动强力的连携攻击，与必杀技同样，每位莉莉都有着独特的连携技能。



◄露恩海德的连携技能是两人同时进行回转攻击，一扫周边的敌人。

主动与特殊技能

除了必杀技与连携攻击以外，莉莉们本身还拥有各种各样的技能可供使用。这些技能有玩家负责发动的主动技能和莉莉自行发动的特殊技能。



◄薇露希卡的主动技能，用连击切开大范围的敌人。除此之外，她还拥有让一只邪妖即死的特殊技能。

已确认为莉莉的角色



▲卡米拉使用枪械与邪妖作战，并有两种形态可以切换。其姓氏有角不由得让人联想起前作的角色，他们之间的关系到底是？

卡米拉·有角 CV 山村响

研究人工半妖的女博士，像是观察他人那般的眼神非常冷淡，为人也很冷静，不易动摇。是成功将死去的阿尔谢作为半妖复活的天才，并为其提供活动据点，其真正目的不明。



▲身为半妖，缪贝尔同样也是使用血剑战斗。她还打算引诱阿尔谢变成与自己相同的妖魔。

缪贝尔·法琳·露 CV 古木望

对阿尔谢来说就像是姐姐那般可靠的前辈骑士。性格看上去冷漠，但却隐藏着炽热的斗志。缪贝尔作为人工半妖化的第一个成功例子，以圣骑士的身分与邪妖作战，但却因为某个事件而堕落成了妖魔。



▲憎恨苍之血的薇露希卡，对同样是半妖的阿尔谢也是毫不留情。

薇露希卡 CV 富田美忧

隶属于鲁鲁多教团的半妖，其组织与阿尔谢所属的教皇厅处于敌对关系。在幼年时期是人工半妖的实验品，在即将被废弃前被鲁鲁多教团的团长救下。因为悲惨的过去而使得感情有些许欠缺，仅相信拯救了自己的鲁鲁多教团，并奉教团之命袭击阿尔谢。



艾蕾诺亚·艾鲁捏斯特 CV 田中爱美

非常热衷于制作巧克力的甜点师，有名到甚至连妖魔的世界也有一定的知名度。为了寻找究极材料而在世界中到处旅行，行商所赚的钱全部用于制作巧克力。性格活泼开朗，但是一旦遇到与巧克力有关的事便有可能失控。



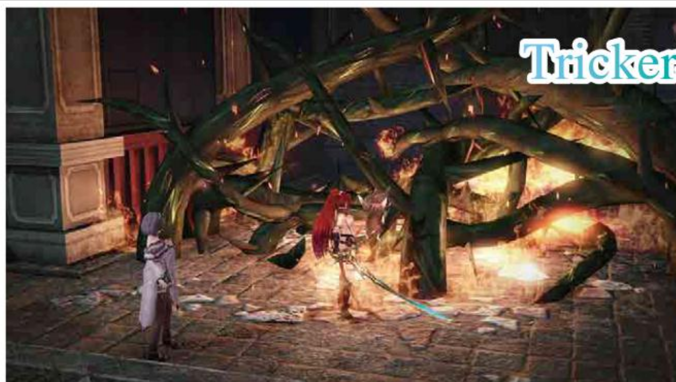
雅娜丝 CV M·A·O

1代主角，曾作为“夜之君王”统率妖魔，阻止邪妖伤害人类的半妖少女。作为夜之君王持有强大的力量，不知为何出现在阿尔谢面前。满足某个剧情条件后，雅娜丝就会成为莉莉加入队伍。

进化的从魔系统！

在前作中，从魔根据战斗风格分为了攻击型、辅助型等基础的种类。而在本作中从魔分为了两大种类，分别为 Tricker 型与 Striker 型。这些从魔除了可在战斗中发挥作用以外，还能破坏场景机关让阿尔谢能够探索新的场所！

Tricker型从魔





◄▼能够使用特殊技能开辟道路的从魔，图中展示了用火焰烧掉荆棘、用电击解开机关的例子。

Striker型从魔





►能让自身变化为武器的从魔，根据从魔的种类还能变化为盾、枪等武器，让攻击手段变得更为丰富！

进化与转生

从魔的各项能力等级合计超过一定数值的时候就可以进化，提升能力值。甚至还存在把从魔培育到全能力最大值后、能够重新返回 1 级从而获得更强成长能力的“转生”系统。



▲进化不仅能使从魔变强，还可以改变外表。

成长系统

和前作相同，阿尔谢在打倒邪妖后会获得名为“Blood”的苍之血，利用苍血可以进行升级。除此之外，本作还新增了“AbilityPoint”的要素，同样是战斗获得，分配技能点可以取得各种各样的技能。



◄本作采用了技能树的形式习得技能，某些技能要待满足条件后才会开放。





▼只要和阿尔谢一同出门探索，那么莉莉也能获得经验值并提升等级。莉莉的亲密度提高后还会发生特别任务，完成任务后莉莉便可习得新的技能。



读者朋友们收到本期杂志时，距离《最终幻想XII 黄道纪元》发售还有差不多 1 个月左右的时间。这款曾经被 UCG 赋予了满分评价的《FF》将会以一种全新的面貌重回玩家们视野。如果你是《FF12》的粉丝，那么本作在职业系统方面的进化一定会令你大呼过瘾，而如果你是位尚未接触过《FF12》的玩家，《黄道纪元》也绝对是你入坑的最佳选择。

7 月 13 日，让我们重聚伊瓦利斯。

文 八重樱　美编 Juxi

诞生于伊瓦利斯世界的壮阔物语

最终幻想XII 黄道纪元		Square Enix（PS4）	
FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE		角色扮演	中文版
2017年7月13日	本地1人	无对应周边	
售价未定			

魔法与科技并存的伊瓦利斯，是一个由瓦伦蒂亚大陆、奥达利亚大陆以及科尔文大陆三大板块组成的辽阔世界。这里既存在着高楼林立的繁华帝国，也有着尚未得到开发的原始土地。除去人类之外，在大陆各地还生活着多种外貌体型与秉性都差异巨大的种族，因着文明、价值观、经济而引发的冲击持续不断在这片大陆上上演着。



达尔玛斯卡王国

奥达利亚大陆和瓦伦蒂亚大陆夹缝处的加尔提亚半岛上，存在着一个被沙漠环绕着的小国——达尔玛斯卡。在霸王莱斯沃尔统一了伊瓦利斯全境之后，继承了其血脉的达尔玛斯卡王国得到了迅速的发展。然而在 2 年前，崛起的霸权国家阿尔卡迪亚帝国对达尔玛斯卡发动了入侵，并灭绝了整个王族的血脉。

在帝国的侵占下，原达尔玛斯卡王国的百姓们被迫移居至地下城镇中生活，但在这些失去了家园与荣耀的人们中，仍有不灭的反抗之火在燃烧着。







空中都市布耶尔巴

建造在浮空岛上的城镇，因地理上的优势得以与地面上的战乱保持安全的距离。在历史上与达尔玛斯卡王国曾经维持着友好的关系，但在2年前达尔玛斯卡王国惨遭阿尔卡迪亚帝国侵略之后，领主翁德尔侯爵从早日终结战争的角度出发，虽然表面上依旧保持着布耶尔巴中立国的地位，但实际上仍或多或少会听从帝国的指挥。



阿尔卡迪亚帝国

雄踞在伊瓦利斯东方的军事大国。在霸王莱斯沃尔的时代，阿尔卡迪亚只是个不起眼的边境小国，但后来在索利德王室的统治下得到了急速发展，很快，其经济实力与军事实力都远超了周围邻国，自然也凌驾于达尔玛斯卡王国之上。

阿尔卡迪亚帝国与来自伊瓦利斯西方的罗扎利亚帝国已经持续了200年的对立关系。侵略达尔玛斯卡王国的行为也被视为是对罗扎利亚帝国发动决战的前哨战。

罗扎利亚帝国

来自伊瓦利斯西方的军事大国。200年来一直与阿尔卡迪亚帝国兵刃相对，原本已打算直接向东方发起攻击，但由于2年前阿尔卡迪亚帝国侵占了达尔玛斯卡王国，导致罗扎利亚帝国失去了这一先机。

不过迄今为止罗扎利亚帝国仍然没有放弃自己的野心，一直在投入人力和物力，等待着对阿尔卡迪亚帝国发动反攻的时机。

多样化的种族

在伊瓦利斯这片土地上，存在着包括人类在内的多个种族。这些种族间，不仅外貌差异巨大，而且文化、社会地位也不尽相同甚至对立，但毫无疑问，对于所有种族来说，伊瓦利斯都是他们共同的故乡。



人族

在伊瓦利斯占据数量上绝对优势的种族，拥有旺盛的好奇心和探索欲，不断在开拓属于自己的领土，但也因此和其他种族间矛盾不断。



维拉族

居住在森林中的种族，拥有美丽的银发和长长的耳朵。因为寿命很长，所以人生观与其他种族不太一样。大多数维拉族都不喜欢与外族人交流，但也有少数向往自由的维拉族会选择离开森林，成为冒险者。



莫古利族

长着软绵绵绒毛的矮小种族，身后的小翅膀和头顶的圆球球是这个种族的特色。虽然手小但却很灵活，擅长进行精细的操作，因此有很多莫古利族都会成为机工士，活跃在飞空艇等领域内。



邦加族

拥有爬虫类的容貌，身体覆盖着鳞片的种族。虽然和人族在外貌上有着巨大差异，但文化、性格等方面却意外地有着诸多共通点，因此也与人族兄弟相称。



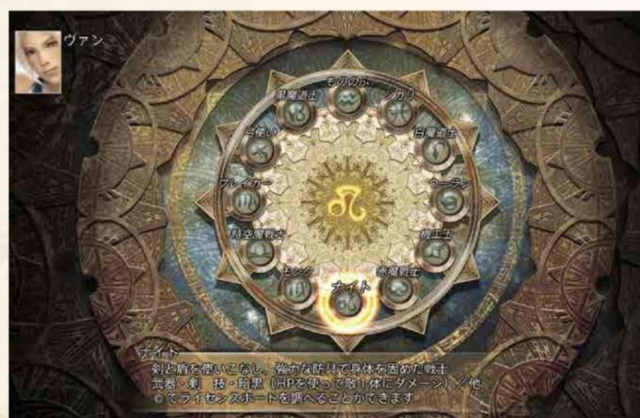
西莫族

西莫族的身高与人类相似，但体重却大大超过了人族。乍看之下会觉得臃肿肥胖，实际上全身都是强韧的肌肉，是非常优秀的战士。

进一步强化的黄道职业系统

“黄道职业系统”是《FF12国际版》中的一个重大变更，以我们熟悉的黄道十二宫为基准对应了十二个职业的执照盘，比如白羊宫对应的是擅长回复与辅助的白魔导士、双子宫对应的是擅长以火枪做武器的机工士等等。

但是由于角色们在激活执照盘时选择的职业，一旦确定下来就无法改变，这也就导致了玩家们在选择角色职业方向时会非常纠结，毕竟12种职业都各具特色，甚至有些职业之间可以实现取长补短——“如果能切换职业就好了”——这是大多数《FF12》粉丝们的心声。



而这个夙愿 终于将在《FF12 黄道纪元》中得以实现！在本作中，每个角色可以同时习得 2 种职业，当然，装备的武器、使用的魔法与技能能力同样存在着职业限定，但在战斗中玩家们就可以通过两种职业的组合弥补劣势，亦可以强化相应的技能，由此也就使得本作更具战略性，相信在游戏发售后，粉丝间一定会掀起一阵职业组合研究的狂潮吧。

十二宫	职业	特色
白羊宫	白魔导士	擅长支援和回复
金牛宫	枪骑士	擅长长枪攻击
双子宫	机工士	擅长火枪攻击
巨蟹宫	赤魔导士	擅长绿魔法和里魔法
狮子宫	骑士	擅长使用剑与盾的战士
处女宫	武僧	擅长徒手攻击
天秤宫	时魔导士	擅长操纵时间与空间的魔法
天蝎宫	破坏王	擅长使用斧子的强力输出职业
射手宫	弓箭手	擅长中距离的攻击
摩羯宫	黑魔导士	擅长攻击魔法
水瓶宫	武士	擅长武士刀的连击
双鱼宫	猎人	装备短刀和轻装备防具进行战斗





▲在执照盘上习得“L盘面加成”之后，就可以选择2种职业了。但玩家在选择职业时仍应充分考虑到角色自身的特点和初始技能。



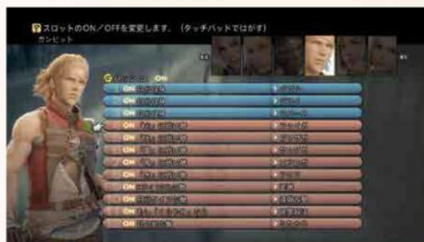


▲合理的职业组合，能够让角色在战斗中拥有更高的选择性，比如先用强力的武器给予敌人单体巨大伤害的物理攻击，再追加上级魔法的对敌全体的大伤害。

多变的因势制宜系统

“因势制宜系统”也是《FF12》的一个招牌特色，简单来说就是玩家可以对角色下达作战指令，但绝非是简单的“主动出击、回复优先”这种指令，而是精准到了何时使用什么技能、什么情况下使用什么道具，从而实现同伴可以像真正的玩家一样在战斗中提供最为高效有利的辅助。而这一系统，在加入了双职业的全新设定后，也将得到进一步的升华。

例如选择成为骑士和黑魔导士时，通常情况下以剑为攻击手段，但假如被耐物理攻击的敌人包围时，就可以灵活地使用弱点属性的魔法攻击脱困。



▲角色会按照设定好的“因势制宜系统”优先采取行动。玩家可以自行尝试出适合自己的战斗方式。

■攻守兼备的万能型 = 骑士 + 赤魔导士





骑士拥有高攻击力的单手剑以及物理防御力高的重装甲，而赤魔导士则可以使用全部的绿魔法和里魔法，甚至能够使用中级的回复魔法与攻击魔法，由此便可培养出攻守兼备的全能型战士。

■将魔法极致化的特化型 = 黑魔导士 + 白魔导士





强力的攻击魔法可以一举歼灭全部敌人，同时可以为我方队友回复体力以及提供有益的增效，这个职业组合毫无疑问将会是很多玩家们的必选。搭配上“魔法效果上升”的技能后使用效果更佳。但强力的魔法必然伴随着 MP 的大量消耗，因此“魔装备”也是一定要配合习得的。

■包揽近战攻击的特攻型 = 武士 + 破坏王





破坏王的技能可以降低敌人的攻击力与防御力，之后再切换到武士发动强力的武士刀连斩即可给予对手巨大伤害。因为防具为重装备，加上斧子、武士刀都是强力的武器，无论是在平时战斗中，亦或是挑战 BOSS 时都可以稳定地发挥出实力。

其他进化点

- 缩短了读盘时间。
- 追加自动保存的机能。
- 强化高速模式，玩家可以使用 2 倍速 /4 倍速进行战斗。
- 追加区域地图的穿透显示机能。



文 古林 美编 咕噜

失落之子		角川Games
The Lost Child		角色扮演 / 日版 / PS4 PSV
2017年8月24日	人数未定	对应周边未定
售价为6800日元		

2011年发售的作品《幻境神界（El Shadai）》因为“大丈夫萌大奶”这个梗而引起了广大玩家的热议，多年之后，角川Games宣布推出继承其世界系谱的全新作品《失落之子》，并很快会在2017年8月24日发售。主要以伪经《以诺书》为基础打造而成的独特世界观正是总监竹安佐和记推崇的“神话构想系列”的最大特色，不过本作不再是动作游戏，转而采用典型的回合制系统，从氛围与设定上看颇有《真·女神转生》的风味。

旧支配者に告ぐ

The Lost Child ザ・ロストチャイルド

你被神选中了 快打开箱子吧……

故事介绍

杂志记者伊吹隼人正在新宿车站调查跳轨自杀事件，忽然被神秘的黑色影子推落轨道。千钧一发之际，神秘美女“巴尔西亚”救下隼人，并把一个手提箱交给了他。箱子里放着强大的魔铳“冈格尔”，是能够捕缚恶魔与堕天使并使役它们的道具。通过这个能力，隼人成功把恶魔收入麾下。

此后，得到魔铳的隼人与自称是天使的女子露亚一起行动，开始解决发生在各地的谜之事件，同时追寻那位神秘美女的行踪……



游戏系统

玩家可以通过魔铳的攻击去“捕缚”敌对的恶魔与堕天使并直接“使役”它们，转化成自己的战斗力。魔铳的力量会随着故事的推进逐步解放，还会追加各种不同的攻击方法。

AVD部分

身为记者的隼人首先需要进行“取材”。前往各地与人们交谈，亲自收集情报。看起来平平无奇的对话说不定与恶魔有关，甚至有可能发展成重大的事件。





战斗

本作的战斗系统是经典的回合制指令战斗。被主人公捕缚并使役的星幽可以直接操纵，是能够左右胜败的重要战斗力。

平板菜单

除了魔铳外，隼人还得到了拥有奇妙力量的平板电脑。可以在平板上确认星幽的属性、面板数值以及技能等情报。星幽拥有不同的特性，捕缚强大的星幽也是游戏的关键。



技能

使用星幽所拥有的“技能”能够让战局变得更加有利。用攻击技能命中敌人弱点，会造成巨大的伤害。除攻击系外，技能还有回复、魔法与防御等不同的种类。



登场角色



伊吹隼人

以现代神秘为主题的杂志《LOST》的文字记者。理性的现实主义者，但因为工作的关系，也能接受那些仅凭人类之力无法通晓的未知存在。在故事的开头，他正奔走在城市四处，就传闻中的“紫衣女人”进行取材。

某一天，他在地铁取材时被谜之女性所救，并收下了对方托付的冈格尔。那是能够捕捉并使役恶魔的魔铳。从拿到魔铳的那一天开始，他作为被选中之人的命运就开始了。

获得魔铳的主人公



下位3队第7位阶权天使

「没有什么事情能比神的使命更重要！」

露亚

CV：山口立花子

在地上界与伊吹隼人一起行动的天使。与巴尔西亚是双生子关系，把自己定位为妹妹。她会忠实地执行米迦尔的命令，但在执行天界任务的背后，真正目的却是在地上界寻找行踪不明的巴尔西亚。擅长支援，在战斗中是伊吹隼人的辅佐。



中位天使

「一定会有因为我的堕落而获救的世界。」

巴尔西亚

CV：泽城美雪

与露亚拥有相同力量的天使。与露亚是双生子关系，被对方视为憧憬的姐姐。深受米迦尔的信赖，接下了把魔铳冈格尔交给伊吹隼人的任务。然而，巴尔西亚却在地上界萌生了感情，迷茫之下，终于在任务中失去了行踪。



时之旅人

「不介意的话，就来聊聊吧。我的名字是路西法。」

路西法

CV：竹内良太

曾是数一数二的大天使。如今已经完成了职责（在《幻境神界》原作小说中提及），成为以梦境的方式徘徊于这个世界的“时之旅人”。喜爱现代（西历2000年代）风格的服装。不会干涉这个世界。因为自身的能力，他的言行举止有种超然物外的感觉。路西法会在故事的关键处做出重要的行动。





进行天魔抗争的“星幽”们

在本作的世界观中，天使、恶魔甚至是堕天使都是“星幽（Astral）”。玩家可以通过魔铳将遇到的星幽体收入麾下并直接操纵它们。古老的宇宙生物、旧支配者的眷属……神秘而奇妙的存在应有尽有。





初回特典DLC——黑暗伊诺克

本作目前公布的初回特典同样引人瞩目。玩家可以得到作为星幽出现的“黑暗伊诺克”。

伊诺克是《幻境神界》的主角，也是传说中的勇者。已经完成了职责的他化为72块希望碎片散落在世界各处。而特典中的伊诺克则是被路西法强行召唤出来的，他也因此被染上了黑暗。尽管如此，伊诺克依旧会沉稳地说出那句大家耳熟能详的经典台词。

文 乌冬 美编 NINA



PS4 PSV	
神明战争 跨越时空	角川 Games
GOD WARS ~时をこえて~	策略角色扮演 日版
2017 年 6 月 22 日 本地 1 人	对应周边未定
售价为 PS4：5800 日元、PSV：5800 日元	

本作是一款以日本古代神话和故事为题材的战棋游戏，众多不同的神话、故事中的角色齐聚一堂，共同编织八百万神明的恩怨情仇。作为发售前汇总前线，本期我们一次性将游戏的主要角色与玩法送上。



辉夜

CV：早见沙织

富士国女王月读的三女，是一位有着强大灵力的巫女。遵循母亲月读的命令，作为平息下次富士山喷发的活祭品准备着，一直被幽禁在富士浅间之宫里，但为了追求自由，辉夜违背了母亲的意愿，并踏上了寻找母亲的旅程。

月读

CV：中村千绘

富士国女王，辉夜、咲夜的母亲，是一位温柔并充满慈爱的女性。十三年前为了平息诸神之怒，把自己的女儿咲夜作为祭品献给了富士山火山口。因为这件事的打击，月读也性情大变，将国家的管理交给一名被称为狐狸的男子后，自己消失得无影无踪。

故事背景

■出云国

在遥远的过去，有一个以富士国、出云国和日向国组成的美丽国度 其名为瑞穗国。瑞穗国的人民淳朴善良，厌恶斗争，敬畏祖灵并与自然共存。

但是，当瑞穗国发明稻作技术并且开始利用铁文明后，人与人之间出现了纷争，开始破坏自然并且轻视祖灵。

与此同时，瑞穗国各地发生了洪水、地震和火山爆发等天灾。为了防止可能导致世界毁灭的巨大火山喷发，富士国女王月读将自己的亲生女儿咲夜作为活祭品，献给富士山火山口，并且为了预防将来的新危机，还将咲夜的妹妹——辉夜幽禁在竹之结界中，然后自己就这样消失得无影无踪。

十三年后，在结界中已经出落得亭亭玉立的辉夜公主，被青梅竹马金太郎趁着农民起义的机会救出。为了反抗“祭品的宿命”、开拓属于自己的命运，两人逃出了富士国，踏上了寻找月读的冒险之旅。


■富士国


■日向国

战斗系统

本作为传统的俯视型战旗游戏，除了有方向和高低差要素外，还为各个角色准备了固有职业，能通过丰富的成长要素体验到更高的游戏性和可玩性。

游戏中有超过 30 种自古流传的职业、200 种自古流传的武具和400种以上技能可选，攻略各关卡时可自定义角色的职业与技能，运用战略挑战强敌。技能则有广范围类型和针对单个敌人弱点造成重创的类型等，活用技能也是顺利攻关的关键。

3D地图

关卡的地图为 3D，并且有高低差和方向要素，会对游戏的战略性产生影响。行动虽然为为回合制，不过行动顺序则是取决于各角色的速度。





技能

技能需要消耗 MP 来使用，不过 MP 一开始为 0，需要随着回合经过回复。技能种类约有 400 种以上，可根据不同的战况选择使用。



职业

玩家可以变更角色的职业，根据职业的不同，角色使用的武具和技能都有所差别。可变更的有“主职业”和“副职业”两种，除此每个角色还有自己特有的“固有职业”，这个职业无法变更。

主职业：可以使用已取得的技能。装备的武具会根据主职业变化。
副职业：可以使用已取得的技能。
固有职业：可以使用已取得的技能。



固有职业无法变更，但是有许多符合角色性格的强力技能，好好活用能将战斗朝有利方向发展。

职业的种类

设定好的主职业和副职业，会随着战斗提升职业等级，当达到一定等级后，就可解锁上级的职业，其中还有需要多个职业达到等级要求才会解锁的特别职业。职业包括近战型、回复型、支援型等，可根据队伍的需要选择。



咲夜
CV：佳村遥
辉夜的姐姐，十三年前为了平息诸神的愤怒，被当做活祭品献给了富士山的火山口。



金太郎
CV：畠中祐
住在富士山山脚村落的少年，力气之大远近皆知。打从小时候起就和辉夜是青梅竹马，趁着村民起义造反的机会，将辉夜从竹之结界救出。



大国主
CV：国立美幸
出云国须佐之男的长男，是位能说会道的美男子，与女性的绯闻不断。见到辉夜后就迷上了她，所以决定协助她。

须佐之男
CV：寺杣昌纪
出云国的国王，大国主的父亲，是一位无敌的战士，同时也是仅凭一己之力就让出云成为强国的英雄。国家强盛后，相比军事，更着重于经济和技术的发展。由于日渐衰老，他已经意识到自己力不从心。

桃太郎
CV：石川界人
日向国女王天照的长男，是文武双全的一代豪杰。由于是下任君主而备受期待，性格霸气，行动力出众，想把日向建设成中央集权的国家。



天照
CV：园崎未惠
日向国的女王，桃太郎的母亲。是三大国君主中最年轻的一位，因此充满着干劲，对扩张领土有着很强的执着。



文 乌冬 美编 咕噜

NS			
怪物猎人 ×× NS 版		Capcom	
モンスタ - ハンタ - ダブルクロス Nintendo Switch Ver.		动作	日版
2017 年 8 月 25 日	本地 1 人，局域网 1 ～ 4 人，在线 1 ～ 4 人	对应周边未定	
售价为 5800 日元			

在近日举办的“怪物猎人 顶上大会 2017”札幌站上，Capcom公布了《怪物猎人××》向家用机移植的消息，正如很多玩家早前猜测的那样，移植的平台是任天堂的当红主机NS，而发售日也定在不远的8月25日，猎人可以在NS上享受高清的狩猎体验了，这次前线为大家带来本作的UI和游戏画面。

狩猎生活在NS延续

NS版显示模式

NS版的显示模式有三种，分别是TV模式、桌上模式和携带模式，其中TV模式对应1080p，根据连接的显示设备最高可达到1920×1080的分辨率，携带模式则为720p，最高为1080×720分辨率。















UI

《怪物猎人××》原版为3DS游戏，画面分为上下两个屏显示，而NS只有一个屏，所以这次变化最大的就是UI。从公开的游戏画面可看到，原本在下屏的狩技槽移到了道具栏左边，目标锁定的图标也移到了画面右上方，而狩技的发动则除了有和3DS版相近的操作外，还有一键发动的设定。







▶装备生产界面由1个画面整合表示，界面的分布也面向NS进行了调整。





联机和存档

联机方面，通过互联网除了可实现NS版之间的多人游戏外，还可以和3DS版一起游戏，而局域网联机则只对应NS版之间。

存档为3DS版共通，通过专用的软件，可实现3DS和NS之间的存档互相转换。



RiME

攻略透解 GUIDE THROUGH

PS4 XOne

RiME	Grey Box and Six Foot	
RiME	动作冒险	美版
2017年5月26日	本地1人	无对应周边
售价为NS：39.99美元、PS4/XOne：29.99美元		

对应游戏语言：英语　对应游戏版本：1.00　通关时间：8小时

《RiME》是由来自西班牙的独立制作组 Tequila Works 打造的一款解谜类动作冒险游戏。游戏的画面风格和游玩方式很容易让人想起之前受到广泛好评的《ICO》、《风之旅人》等具有独特风格的作品，本作同样拥有唯美的画风、动人的音乐，让玩家在不自觉之间沉迷于游戏的梦幻世界里无法自拔。然而，玩家可不要被这款游戏“小清新”的外表所欺骗，本作的数个画风各不相同的章节，以及最后令人惊叹的反转剧情，都在暗示玩家：这款游戏并不是那么简单。相信每一位玩家在通关本作后都有自己的理解，这也是本作独一无二的魅力之一。

下面，让我们一起来开始这段充满奇妙幻想的冒险之旅吧。

文 北山杉（实习编辑）

美编 Juxi

操作说明

综述

作为一款没有战斗系统的解谜游戏，本作的操作虽不至于像一些“散步游戏”那样简单，但也不太复杂。另外鉴于 NS 版本还没有发售，下面就只为大家带来 PS4 和 XOne 版本的操作说明。



操作列表

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角转向
□	X	捡道具 投掷（按住） 开启开关
×	A	跳跃 攀爬 上浮
○	B	翻滚 松手 放置道具 下潜
△	Y	呼喊
OPTIONS	VIEW	游戏菜单

下文操作以 PS4 版按键为准。

标题菜单

本作的标题画面会跟随玩家当前的进度而发生变化，共有 5 张背景图，分别对应游戏的 5 个章节。本作的标题菜单由上而下分别为 ：

New Game	开始新游戏
Continue	继续游戏
Stage Select	选择章节
Settings	设置游戏画面、声音等
Extras	查看游戏收集物品以及原画
Creadits	查看制作人员

基本玩法

移动

不少急性子的玩家在最开始可能难以忍受主角缓慢的移动速度，这或许是制作组因为设定或者剧情需要而故意为之，但当玩家操作主角向前持续移动一段距离后就会发现其速度是在慢慢上升的（虽然幅度还是很小）。另外，建议急性子的玩家可以多用用跳跃，至少在某些地形下比直接跑步更加有用。



攀爬

攀爬系统通常是动作冒险游戏必不可少的一部分，本作也不例外。游戏的主角 Rime 经常会在各种悬崖峭壁上攀爬解谜，找到一条逃出生天的道路。本作使用的攀爬系统和大部分美式动作游戏差不多，只要角色够得着台阶之类的攀爬边缘时便会自动触发攀爬动作。另外游戏中对攀爬的判定还是比较严格的，通常会像图中那样在边缘标示出一条白线，表明此处可供主角攀爬，超过主角身高的一半或是没有白线标示的边缘大部分都表明玩家无法通过，这点需要注意。



▲本作的攀爬动作和关卡设计有时候很容易让人想起“《神秘海域》系列”

呼喊

呼喊是本作最具特色的一个动作。玩家能够操作主角 Rime 发出呼喊声来激活附近的一些道具或机关，声音有一定的范围限制。另外，在附近没有可供激活的机关时按下呼喊键，还会听到 Rime 哼出的小调。



基本解谜道具

娃娃机关

形状类似一个娃娃的机关，当主角在其旁边呼喊时便能够将其激活，一般用于开门或者激活一些机关，与限时机关的不同之处在于其持续时间是永久的。



限时机关

该机关激活后会呈现出一个摇头晃脑的娃娃形象，持续一段时间后便会自动恢复原样。多出现在 1 ~ 3 章，作为谜题设置的一个基本元素，用以考验玩家对呼喊距离的把握以及时间差的利用。



能量球

本作的核心解谜道具之一，能量球能够直接为遗迹中的机关提供能量、吸引和激活守护者、消灭黑色幽灵。



果实

野猪们最爱吃的果实，可用作诱饵驱使野猪离开或者清除荆棘障碍，多出现在第一章。另外主角如果被野猪撞到的话会直接死去。



能量石台

通常情况下，能量石台的作用有两个，第一是在上面放置解谜用的道具，可能是钥匙也可能是一扇门的一部分，需要用到透视器才能将它拼凑出来。第二是放置在特定位置直接激活与之相连的机关。另外在某些情况下，能量石台还可以充当垫脚石，帮助主角顺利地通过一些阻碍。



日月图腾



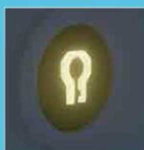
日月图腾分为正反两面，正面是太阳，背面是月亮。当有灯光照射到它的时候会自动转向正面，反之，当有阴影投射到其上时，则会翻转至背面。游戏中期经常会用到日月图腾的上述特性来激活机关。

时间球



掌控了时间的奇妙圆球，当 Rime 推动时间球在圆形轨道上移动时，游戏世界里的时间也会随之而发生改变。

金钥匙



金钥匙能够用来打开被锁住的门，其中一些钥匙在玩家解开谜题后就能直接拿到，另外一些需要使用透视器拼凑出来。

透视器



透视器在游戏中的运用非常广泛，它利用透视原理将游戏中不同距离的物体重叠或者拼接在一起，重组成玩家所需的解谜道具。

主要谜题详解

本作将主要舞台设置在各种大大小小的遗迹当中，这些充满了历史的建筑和废墟中藏满了各式各样的谜题，玩家需要借助声音、光线、透视甚至操控时间来进行解谜。这些谜题的难度虽然不高，但有些仍需要玩家花费一定时间仔细思考才能得出答案。为了节省玩家们的通关时间，在这里按章节和流程顺序给出本作的一些重要谜题的解法，方便玩家们参考。

第一章：否认（Denial）

A-1 解救小狐狸

谜题解法：作为玩家第一个遇到的谜题，基本没有多少解谜难度，但能够让玩家尽快熟悉本作的各种设定。解开谜题需要玩家找到庭院周围的 4 个动物雕像然后按△键使用呼喊声来激活它们，并最终激活位于中心处的狐狸雕像。周围的动物雕像隐藏得并不深，很容易就能找到，游戏也贴心地在其所在之处标示了光柱给予提示。另外，其中一个动物雕像需要拿一只果子将拦路的野猪引开才能到达。解开谜题后会得到一只引领玩家前进的小狐狸。



A-2 利用时间差开门

谜题解法：此谜题需要激活 3 个限时机关才能打开前方的大门，其中有一个限时机关离得比较远，需要单独激活。玩家可以首先选择激活并排的两个限时机关，然后再快速移动到左边的限时机关旁激活即可打开前方的门。激活左边单独的那个限时机关时要注意靠近一些，以免再次触发右边的限时机关而导致激活失败。



A-3 透视器的运用

谜题解法：接下来的谜题是教会玩家熟悉如何运用透视器来解谜。共有 3 个地方需要运用到透视器。第一个地方在不远处的广场上，直接使用透视器将对面遗迹的门“拼凑”出来，然后进入到遗迹内部。第二层的谜题需要玩家将能量石台移动至地面上有图案标记的地方，然后使用透视器即可解开谜题。顶层的谜题稍有难度，先将能量石台拖动到另一边的白色标记处，再转动透视器令其对准后方的门，“拼凑”出一根完整的金属条。最后再将能量石台移动至最初的图案标记处，转动并使用透视器可打开对面建筑物的大门。

A-4 解开狮身人面像谜题的钥匙

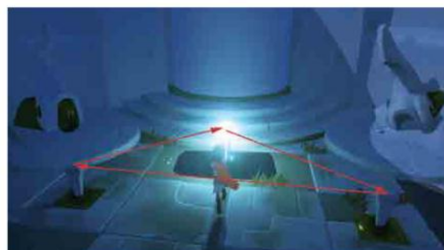
第一章里规模最大的一个谜题。其核心目标是取得两把钥匙来解锁狮身人面像。

第一把钥匙

谜题解法：第一把钥匙位于一座巨大钥匙门后的遗迹内。用果实引诱野猪顶开门前的障碍便能进入到遗迹第一层。

首先将能量球放置到中间的石柱上，等待地面上升后立即将球取下按住○键扔到对面另一个石柱旁，之后再爬上去激活石柱即可。

第二层的谜题稍微难一些，作为核心的三个石柱都有各自不同的功能。解法是首先将下方能量球放置在最右边的石柱上，返回到右边上方的台阶上拿到另一颗能量球，将它搬运至左边升起的石台旁。接着再将下方的能量球放置在最左边的石柱上，再将另一颗能量球放到降下来的石柱上，最后再将下方的能量球放置到中间的石柱上即可打开上方的大门并拿到第一把钥匙。





第二把钥匙







谜题解法：第二把钥匙位于广场中心的树下，需要同时激活周围三个方位的娃娃机关才能拿到，普通的呼喊激活无法做到同时激活所有的娃娃机关。玩家需要到左方藏有巨型能量球的那栋建筑里找出激活的方法。

进入建筑内直接上到第二层，会遇到一个小型谜题。先激活最里侧的一个限时机关后立即爬上中间正在上升的石台，通过石台跳到另一端墙壁的后面，将角落里的能量石台移至画面中心附近激活右面上方的娃娃机关开门。再将石台移动到外面的图案标记处呼喊激活即可顺利解开第二层的谜题。

到达第三层后，先将能量石台移至图示位置，激活远处的娃娃机关后再快速将能量石台移回中间的位置激活剩下两个娃娃机关。

A-5 时间球

谜题解法：在第一章的最后部分玩家将第一次遇到以时间球作为核心的谜题。该谜题的解法也十分简单，利用光线的变化使影子移动到正确的位置即可。



A-6 黑暗迷宫

谜题解法：第一章的最后一个迷宫，玩家需要在环境完全黑暗，只有脚下的足迹提供轻微照明的情况下找到通往迷宫中心的正确道路。既然黑暗成为了惟一的障碍，那么玩家只需使用一次“盘外招”——将游戏亮度调至最高即可轻松解决。



第二章：愤怒（Angry）

B-1 第一座风车谜题

进入风车

玩家的目标是在地图上找到进入第一座风车的钥匙，途中还需要不断寻找掩体躲避天上怪鸟的袭击。游戏中各个掩体的距离都设置得恰到好处，玩家只需找准路线便能够安然无恙地到达第一座风车，下图为路线图。







风车谜题

谜题解法：谜题的前两层不需要花费太多的时间，第一层利用限时机关开门的时间差即可通过，第二层玩家只需站在图示的位置发出呼喊，铜球的影子会自动遮挡住旁边的日月图腾，然后利用主角自身遮挡住另一个日月图腾即可顺利通过。到达顶层后，玩家需要拉出风车底部的两座能量石台将内部的乌云扩散出来即可驱赶走天空中的怪鸟。







B-2 第二座风车谜题

进入风车

由于第二座风车位于海中的岛屿上，需要潜水从底部才能进入。进入风车前需要拿到两把钥匙，钥匙分别位于底部入口左右两边的遗迹里，只要找对位置便很容易就能拿到，惟一要注意的是左边的遗迹里的气泡不是很足（相对而言），玩家可能会面临溺水的风险。







风车谜题

谜题解法：第一层的谜题同样是对于影子的运用，整个场地有 3 个日月图腾，玩家需要拖动能量石台将周围雕像的影子同时投射到其中的两个日月图腾上，再利用时间差，使用自己的影子遮挡最后一个日月图腾即可解开谜题。

顶层的谜题需要先拔掉一个能量石台，然后



将其移至风车下方的图案标记处，再运用透视器 + 日月图腾激活机关让水位上升就能顺利到达第二个石台处。











B-3 第三座风车谜题

进入风车

从第二座风车出来，距离第三座风车的路程比较长，且支线较多很容易迷路，这里给出具体的路线图。











风车谜题

谜题解法：进入第一层后，按照图示路线将正中央的横杆向下倾斜少许即可上到第二层。第二层的谜题很简单，直接按照攀爬点在四周爬一圈就可以将乌云释放出来，因此这里无需给出图示。



第三章：谈判（Bargaining）

C-1 无限回廊

谜题解法：一开始醒来后会看到周围有许多入口，进入一个入口就会从另一个入口出来。解法是从任意入口连续进出三次即可脱离。接下来会碰上一个无限循环的长廊，玩家只需沿着长廊走个数十秒后再回头，环境即会发生变化，如果回头看到一条死路，那么再次回头即可脱出。



C-2 拯救守护者

取得生命核心

谜题解法：要取得生命核心，需要激活附近的生命之树。由于生命之树被黑色幽灵包围，因此需要先上到二楼打开天花板让阳光来净化黑色幽灵并在二楼的另一个房间拿到进入生命之树的钥匙。拿到钥匙后到生命之树背后激活开关即可得到生命核心。详细路线如图。





激活守护者头颅

谜题解法：先使用透视器将生命核心放大并放置到能量石台上，然后将能量石台移动至地面的对应图案处激活机关，为生命核心（头颅）注入生命能量即可激活头颅。





拼凑身体

谜题解法：首先将守护者的头颅移至中心标记处，激活开关，再将能量石台移至左边的标记处，上到二楼，使用透视器拼接身体和头颅。拼接成功后下到一楼，用能量球引诱守护者站到左边标记处，然后将能量石台移动到二楼标记处激活楼下大门开关后，即可带领守护者离开此处。









C-3 唤醒伙伴们

谜题解法：使用能量球将守护者吸引到右边的标记处，然后在走上旁边楼梯的同时激发能量球让守护者回到左侧的标记处打开通道。上楼拿到能量石台后将石台移至最前方的标记处即可将旁边的石柱移至左侧，再搬运能量球放到石柱上方。然后再将能量石台移至右边的标记处，上楼使用透视器拼接能量球。最后下楼到最深处呼喊即可唤醒所有沉睡的守护者。







第四章：悲伤（Depression）

D-1 失去伙伴

本章的游戏流程基本上是线性的，没有像前三章那样让玩家在一个封闭的环境解谜的部分，从一开始便只需跟随在守护者附近即可找到正确的行进方向。



D-2 失去小狐狸

失去守护者后继续往前走，会来到一个开阔的广场，玩家需要根据光柱找到分散在四周的雕像，全部激活后才能进入最终阶段。在有光柱指引的情况下，要找到雕像并不难，且一路上的黑衣人都不会像第三章那样主动攻击玩家。





全物品收集

综述

本作存在相当多的可收集要素，且每一种收集要素都分别对应了一个成就 / 奖杯。除第五章外，每一章都有相应的物品收集，收集结果会直接影响到结局的某些部分。有些收集点的位置非常隐蔽，玩家一不小心便会忽略过去。并且本作的游戏机制决定了在章节内玩家很少能走回头路，因此错过一个收集点就意味着需要从章节开头再打一遍。所以玩家在收集时要注意按照收集点的先后顺序依次收集，避免遗漏。接下来就为大家带来全物品的收集攻略。

玩具（对应成就/奖杯：Toyful Child）

玩具基本上对应所在章节的一些重点元素。共有七种形态，分别为狐狸、海鸥、野猪、风车、怪鸟、守护者、帆船。玩家每收集到一种玩具都会在第五章结局里的房间内显示出来。

狐狸



狐狸玩具位于第一章开头，被野猪看守的那座动物雕像背后的山腹里。路线如图所示。





海鸥



玩家从狐狸雕像处往左前方爬上山坡，一直往前走便能到达一座小岛，海鸥玩具位于岛上一座祭坛的顶部。





野猪



玩家通过A-2谜题打开门后，往右走会发现一个被荆棘遮掩住的山洞。到旁边摘取果子引诱附近的野猪清除掉障碍，然后进入山洞往前一直走便能找到野猪玩具。



风车



位于第二章，玩家解开第一座风车谜题后，从风车出来往右走到悬崖边可以看到一座白色的遗迹，进去后就能找到风车玩具。



怪鸟



玩家在去往第二座风车的过程中，会通过一座遗迹下到海边。这时从该建筑内的一个布满了许多灯盏的空间往右下方的一个小门跳下去即可找到怪鸟玩具。





守护者



第三章C-2谜题中激活守护者头颅时，附近有一扇被堵住的金属门，通过上面的攀爬点绕到门背后，即可拿到守护者形象的风铃。



帆船



位于第四章D-2谜题其中的一个光柱附近，具体位置如图所示。





服装（对应成就/奖杯：Full Wardrobe）

游戏共有6件服装（包括初始服装），每收集到一件都可以在游戏过程中随时替换。除了黑色服装外，其他服装仅仅是对角色外貌的改变，并没有其他任何的特殊能力。黑色服装能够增加角色的隐蔽性，不容易被黑色幽灵发现。

蓝色服装



解开第一章A-2谜题后，往右走穿过一个山洞（没有荆棘障碍）即可来到海边，蓝色服装位于对岸的一座小岛上。



白色服装



位于第一章A-5谜题后，在进入巨塔之前往右走，在下方平台的墙边能够发现一条小裂缝，进去即可拿到白色服装。

棕色服装



第二章从第三座风车出来后，从图示位置能够发现有条路径下到崖底，在崖底附近找到一个敞开的入口进去即可找到棕色服装（需要进行一个简单的解谜）。



黄色服装



在第三章 C-3 谜题中，有一处需要玩家往上穿过一个狭窄的通道拿到能量石台的地方，当玩家拿到能量石台后出去再按照原路攀爬一次，就能到达另一个藏有黄色服装的空间。



黑色服装



在第四章中当主角因失去小狐狸变成黑色幽灵后，回过头会发现附近不远处有一处光柱，使用呼喊声激活光柱里的机关后再来到之前的广场中心的雕像处即可获得黑色服装。



钥匙洞（对应成就/奖杯：The Truth）

玩家可以通过钥匙洞看到一张连环画，并且，当玩家看完其中的画之后，钥匙孔会直接消失，想再次欣赏的话只能到菜单里的“Extras”里观看。玩家在集齐全部的 8 幅画之后便能看到一个关于国王和王子之间悲伤的故事，其寓意可能和游戏的结局有一定的影射关系。

#1 王子的出生

位于第一章 A-3 谜题中建筑物的顶层。首先借助建筑物的边缘爬到旁边的一个隐藏房间内激活机关，将隔壁的能量石台移至隐藏房间内作为踏板爬上顶层，上到顶层后即可通过一段白色的台阶找到第一个钥匙洞。





#2 快乐的童年时光

在第二章解开第二座风车谜题后，附近有一条楼梯可以步行下岛，第二个钥匙洞就隐藏在途中的一个角落里。



#3 失去母亲

从第二座风车所在的岛屿下到海边后，跟随小狐狸的指引前往第三座风车，通过潜水进入一座遗迹的底部后，不要上楼，在底层附近往前找一找很容易变能发现第三个钥匙洞。



#4 独自远行

在第三章无限回廊内找到出口后往出口相反的方向走到尽头，即可在路边看到第四个钥匙洞。



#5 疯狂的国王

位于第三章 C-1 谜题到 C-2 谜题之间，玩家通过三段水下的路径后出来会看到一棵大树，从旁边的出口出去会到达一个中心正在喷泉的空间，在左面的角落里就能找到被罐子遮盖住的第五个钥匙洞。



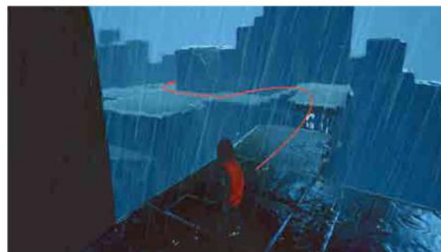
#6 封印的国家

同样位于第三章，玩家在完成了 C-2 谜题后，跟随守护者穿过有许多黑色幽灵存在的路段之前，在路旁（左边）排水渠的尽头能够发现第六个钥匙洞。



#7 归乡

第四章玩家通过被守护者踢断的石板进入上方的路径后，按照图示路线到附近悬崖的旁边就能看到第七个钥匙洞。





#8 拯救父亲

主角失去小狐狸变成黑色幽灵后，转身往左前方走上台阶，穿过一个小房子后在旁边的角落里可以发现最后一个钥匙洞。



徽章（对应成就/奖杯：It's a process）

游戏共有五种徽章，玩家需要在游戏的各个角落里找出碎片来拼凑出完整的徽章。

#1

从第一章开头爬上山坡后往右走，在旁边的一座动物雕像后面能发现一个山洞，进去顺路走就能找到第一个徽章碎片。





#2

完成 A-1 谜题复活小狐狸后顺着旋转楼梯上去，激活机关进门后再立即进入右面的隐藏道路，即可找到第二个徽章碎片。



#3

在 A-2 谜题左后方沿着一条河流便能走到一处开阔地带，很容易便能发现第三个徽章碎片的位置。



#4

在开始解开 A-3 谜题之前，往透视器的左边一直走下去，便会到达第四个徽章碎片所在的位置。



#5

玩家在打碎罐子前往 A-6 谜题之前，顺着环形的道路仔细找一圈，找到一个向斜上方伸出的石台，爬上石台后可以看到许多攀爬点，顺着攀爬点一路前进便能找到第五个徽章碎片。



#6

第二章在被怪鸟袭击之前，进入旁边的房间，沿着左面的墙壁可以找到一个裂缝。进去后便能找到第六个徽章碎片。





#7

第二章从第二座风车处下来到达海边后往左沿着海岸一直走会发现一个山洞，进去后便能找到第七个徽章碎片。



#8

第二章从最后一座风车出来后直走，到达对面的一个入口处往左通过攀爬点爬到一个裂缝处，便能发现第八个徽章碎片。



#9

找到第八个徽章碎片后从旁边的遗迹入口进去一路往前走，在路途中便能发现第九个徽章碎片。



#10

在怪鸟的巢穴所在的桥底附近能够找到一些攀爬点下去，然后进入悬崖上的一个小窗口便能发现第十个徽章碎片



#11

在第三章开头连续三次进入两侧没有点燃火焰的入口，即可到达第十一个徽章碎片的所在之处。

#12

在第三章 C-1 谜题到 C-2 谜题之间，玩家会连续通过三段水下路线，在进入第二段水下后，往左前方进入一条裂缝后一直游到出口即可找到第十二个徽章碎片。



#13

在完成 C-2 谜题后 ,玩家跟随守护者来到外面，这时会经过一座桥，只需往桥的左面跳下去后即可发现第十三个徽章碎片。



#14

拿到第十三个徽章碎片后继续跟随守护者来到中央有棵大树的庭院里，往左边可以看到有一座守护者的雕像，雕像底部有个入口进去即可来到雕像后面找到第十四个徽章碎片。



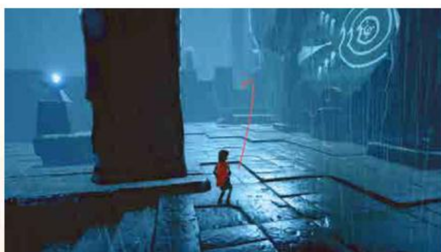
#15

跟随守护者来到之前发现 #6 钥匙洞的地方，再往前走一段距离后使用能量球消灭栏杆边的黑色幽灵，然后进入旁边墙壁上的钥匙形状的入口找到第十五个徽章碎片。



#16

第四章开头处往前走会看到一副壁画，这时玩家只需朝左走翻过一堵矮墙便能够找到第十六个徽章碎片。



#17

在 D-1 中有一段转角遇到黑色幽灵的动画演出，演出完毕后继续往前走到图中的位置，然后往右走过一段较长的路程即可找到第十七个徽章碎片。



#18

在失去守护者小伙伴之前，来到右边的一个死角处便可以拿到最后一个徽章碎片。





海螺（对应成就/奖杯：Lost Lullaby）

玩家每收集到一个海螺，都可以听到一首摇篮曲的一部分，只有集齐全部 6 只海螺后，才能完整地欣赏到这首美妙的歌曲。

#1

第一章开头从海滩醒来后往右走可以找到一些攀爬点爬上悬崖，在悬崖尽头便可以找到第一只海螺。



#2

第二只海螺位于 #1 钥匙洞旁边的一座遗迹内。



#3

第二章解开第一座风车谜题后，出来往右边一直走到尽头处，可以发现一座能够下到地底的遗迹入口，进去后便能发现第三只海螺。



#4

从第二座风车出来后游到海边，在通往第三座风车的道路旁边的悬崖峭壁上有一些攀爬点，一路爬上去即可找到第四只海螺。



#5

第三章 C-1 谜题到 C-2 谜题之间，玩家在第三段水下路线中会看到一座水下巨塔（水上是一棵树），巨塔外壁有一些破损处，下潜到第二个缺口进去即可找到第五只海螺。



#6

第三章解开 C-3 谜题后，沿着中间右侧墙壁上的攀爬点爬到第二层，在一处房间内即可找到第六只海螺。



白色幽灵（对应成就/奖杯：Sweet Memory）

#1

第一章 A-6 谜题中，往黑暗迷宫的左边走到边缘，会看到一处狭窄的裂缝，进去后即可找到白色幽灵。



#2

在第二章前往第三座风车的道路上，玩家上到地表后往右后方走，即可在一处破碎的木船内找到白色幽灵。建议玩家解开第三座风车谜题后再去寻找。



#3

第三章 C-2 谜题完成后，跟随守护者来到之前生命之树所在的遗迹内，通过守护者站立激活的开关进入旁边的小门来到顶层。从顶层跳到中间装有能量球的平台，再往左边跳至一扇封闭的门前。激活转向机关使门打开，进去后即可找到白色幽灵。



#4

完成 D-2 谜题变成黑色幽灵后，往前走一段距离在左边路旁聚集的黑色幽灵中间可以挤进去，一直往前走就能找到最后一个白色幽灵。



特殊雕像（对应成就/奖杯：Bite the dust）

#1

位于第二章开头，玩家醒来后立即掉头往回走，可以看到台阶下方尽头有一个单独的白色雕像，触碰它消失即可。



#2

位于第二章第一座风车入口右边，在一堵墙后边可以轻松找到它。



#3

位于第三章 #5 钥匙洞的附近，玩家能够很容易找到第三座特殊雕像。



#4

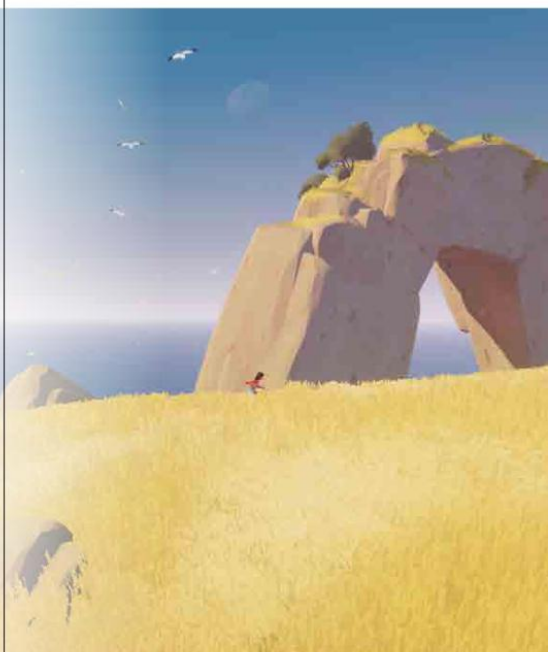
位于第三章 #6 钥匙洞的右边，在墙边即可发现第四座特殊雕像。



#5

第三章玩家完成 C-2 谜题后跟随守护者来到一个有着一棵大树的庭院内，从附近的墙边有一个楼梯上去即可找到第五座特殊雕像。





成就/奖杯介绍

综述

本作共有31个成就/奖杯（白金杯除外），达成条件并不苛刻，大部分都和收集物品有关，从理论上来说一周目即可达成所有成就/奖杯。但由于本作需要收集的物品众多，且有些物品隐藏在很深的位置，因此建议玩家一周目先完成剧情，然后再根据成就/奖杯和收集攻略解锁剩下的成就/奖杯。



成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
The end is a new beginning	白金	获得此奖杯外所有奖杯
Toyful Child	25/银	收集所有玩具
Full Wardrobe	50/金	收集所有服装
Lost Lullaby	25/银	收集所有海螺完成一首遗失的摇篮曲
The Truth	50/金	窥探所有钥匙洞
It's a process	50/金	重新拼凑出所有徽章
Sweet Memory	50/金	与白色幽灵团聚
Without a trace	25/铜	不去触碰白色的雕像
Bite the dust	25/银	破坏五个特殊的雕像
Jars in the sand	25/铜	破坏许多罐子
Lighten up	25/铜	点亮许多灯
The path of light	25/铜	点亮黑暗迷宫里的路标
Ancient treasure	25/银	试图唤醒沉睡的守卫
Happy family	25/铜	让野猪家族团聚在一起
Reckless cannonball	25/铜	从高处直接跳入水中
That went too far	25/铜	从高处往下扔东西（如水果、能量球）
Careful steps	25/铜	不要踩碎鸟蛋
Dark and quiet	25/银	悄无声息地穿越黑暗迷宫
What lies in the deep	25/银	找到水底的鲨鱼
Hold your breath	25/银	穿越水下洞穴时只使用一个气泡
Funeral flowers	25/铜	在水下找到一处合适的安眠之地
Good intentions	25/银	为枯萎的大树安装能量球
Blend-in with the surroundings	25/银	穿着黑色服装在幽灵间移动而不被发觉
From the sky to the abyss	25/银	见证一个伟大的安眠之地
Wrong direction	25/铜	在被大鸟追逐时往相反方向跑
Patience	25/铜	在无限回廊里往前一直跑一段时间
Racing	25/铜	走在所有守卫的最前面
Don't say no	25/铜	剧情奖杯
Unbearable	50/铜	剧情奖杯
Ask foracle	50/银	剧情奖杯
No hope	50/银	剧情奖杯
To let go	50/金	剧情奖杯

重点成就/奖杯攻略

Ancient treasure

玩家从拿到蓝色服装的山洞继续往前走来到海边，先往左一直走到尽头山洞里拿到能量球后，再沿着海滩一直往回走直到看到一个死去的机器人，在它的身旁激发能量球即可。

Happy family

第一章开头，用果实勾引山坡上的野猪让它们聚集到一起即可解锁成就/奖杯。

Reckless cannonball

从发现第一只海螺的那处悬崖往下按住○键跳入海里即可解锁成就/奖杯。

That went too far

第一章开头玩家只要拿着果实将它从高处扔下去即可。

Careful steps

在第一章A-4谜题中拿第二把钥匙时，在攀爬的过程中会在某处平台上发现一个鸟窝，里面有几个鸟蛋。玩家在整个解谜过程中不能踩到鸟蛋，解谜完成后即可解锁成就/奖杯。



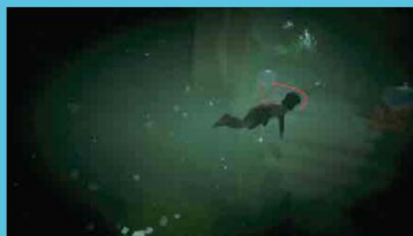
What lies in the deep

从第三章中第五只海螺所在的水下巨塔继续往下潜到水底，会发现一只鲨鱼模型，靠近鲨鱼游两下即可解锁成就/奖杯。



Hold your breath

玩家需要在第三章C-1谜题和C-2谜题之间的三段水下只使用一个气泡过关，从距离以及憋气时间来考虑，玩家只需在第二段水下使用一个气泡便能够保证过关。使用的气泡位置如图所示。



Funeral flowers

玩家解开第一章A-4谜题后从第二把钥匙所在的树下潜入水底会发现一条秘密通道，通过后会来到一个封闭的空间。



Good intentions

在第三章完成C-2谜题后，跟随巨人来到之前的生命之树所在的地方。按照流程，玩家此时会获得一个能量球，这时将能量球安装到已经枯萎的生命之树上即可解锁成就/奖杯。



From the sky to the abyss

第四章如图所示的位置会目睹到鸟和守护者从墙上的一个缺口掉下去，从它们掉下去的位置往下看即可获得解锁成就/奖杯。



死印

しいん

《死印》算不上是什么大成本开发的游戏，甚至可能连《夜回》都比不上。但这不代表它就没有优点可取。首先必须肯定的一点是游戏在恐怖气氛的塑造上控制得还算不错，通过都市传说一点点展开剧情，虽然怪诞荒谬却又抨击现实。其次，在文字冒险中融入了互动操作，增加了代入感，避免了枯燥乏味的情况出现。但解谜方面对玩家的日语水平要求较高，玩家不参考攻略的话很容易会出现卡关的情况。

死印		EXPERIENCE	PSV
死印		文字冒险	日版
2017年6月1日	本地1人	无对应周边	
售价为：4800日元			

文编 八重樱 美编 雷普利

系统说明

虽然是一款文字冒险游戏，但《死印》并不是只需要按○键看文字那么简单。游戏中加入了一些互动操作，有些类似于《逆转裁判》的调查取证环节，玩家在探索某一区域时，需要搜索隐藏起来的道具，只有收集到全部的道具才能触发与怨灵的战斗并取得胜利。

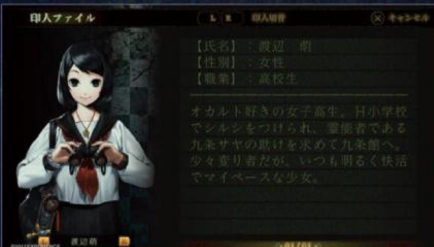
基本流程

《死印》总计分为五章。每一章的故事都是相对独立的，可以协助的同伴也会改变。每章都会从九条馆开始，结束了对话后先选择同伴，再前往目的地探索。

有些场景和敌人，是必须要特定的同伴才能打过的，这些会在下文的攻略中提前说明。如要中途更换同伴，则需先返回九条馆。

战胜最后的怨灵后，自动会返回九条馆内。对话结束后选择“TALK”，该章就算结束了。





探索

《死印》的探索环节采用的是主视角视点的表现方式，地图是直接显示在画面左上角的。玩家所在的位置用“▲”来表示，如要移动，则按十字键即可。但要特别注意的是，移动的方向是根据“▲”所指向的位置来判断的，而非地图方向。

举例来说，假如此刻玩家的“▲”是冲右的，如要继续往东前进，则要按↑键，而非→键。如要往南前进，则要按→键，而非↓键。

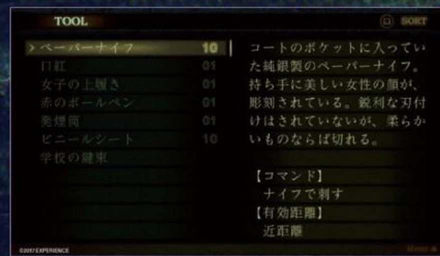
这个设定有点奇葩，玩家们需要稍微适应一下。



调查

调查环节中，推动左摇杆控制手电筒的光线方向，可调查的地点会以闪光点来表示。此时按下○键就可调查该处，如果□键代表的“探る”是点亮状态的话，就代表还可以进一步调查。此时会出现两种情况，一是直接入手道具（比如お札），二是需要使用特定的道具，按△键打开道具栏，只要选择了正确的物品，就可以入手特定的道具。





DEADLY CHOICE

每章初始时，玩家的角色拥有 1000 点灵魂，相当于 1000HP。灵魂可以通过探索时入手"お札"来增加，每个"お札"提升 500。

在特定阶段会触发"DEADLY CHOICE"。画面会先出现"Live or Die"的字样，之后会出现选择肢，并且灵魂急速减少。玩家需要尽快做出正确的选择，选错的话灵魂会大幅减少，如果灵魂耗尽就会 GAME OVER。

对抗怨灵

在每章的最后，玩家都需要与同伴一起协力使用入手的道具来净化怨灵。怨灵会逐步逼近，使用正确的道具可以避免死亡的结局。另外在战斗的最后一步，使用某些道具会导致同伴死亡。这是对应奖杯的，建议玩家们在开始战斗前先保存一个存档。







流程攻略

第一章 花彦君

■お札所在位置

·玄关左侧的火灾警报器（需先往左走，再后退才能看到）。
·调查1阶西阶段的铁门。
·对1年教室黑板下方的小洞使用"ペ-パ-ナイフ"。
·职员室左上方烧焦的柱子上。
·多目的教室A的粉笔处。



开始探索前的一切选择肢都可以随意选择。
进入废校后先往右走。
2年教室中，调查倒地的书桌入手道具"穴あき防灾头巾"。
直走到尽头后上楼梯来到一楼半。
调查镜子两次后，花彦就会现身。

DEADLY CHOICE		
●第一次	はい	×
	いいえ	√
	よく见えない	×
●第二次	まだ20代	×
	クラスで一番背が高い	√
	そういう岁かもしれない	×

原路返回，往校舍的左侧走。
进入1年教室，调查课桌后入手"ペットボトル"。
来到职员室门前时触发剧情。
进入职员室内，再前往左上角的职员准备室中。
调查左上方的纸箱，入手"口红"、"赤いボ-ルペン"、"女子の上履き"。
调查左侧柜子下方的拉门，先选择"探る"和"见る"，直到出现黄色文字提示为止。再使用道具"赤いボ-ルペン"，可入手"发烟筒"。

调查地面上的小门，先选择"探る"再使用"ペ-パ-ナイフ"。
调查地下室右侧的白骨，入手"丸手镜"。
调查里侧的床板，入手"ビニ-ルシ-ト"。
返回九条馆。对话后选择同行者，无论是选择真下悟还是吉田つかさ都没什么大区别。
重回H废校。
来到教室A门前，调查窗台后入手"学校の键束"。
调查多目的教室A的门，使用钥匙开门后进入。
调查水槽，使用"ペットボトル"后得到"水入りボトル"。
在水槽右侧的看板上贴着两份"自由研究"，全部撕下来。
调查书桌入手"骨だけの伞"。
前往多目的教室B的门前，调查门把手。

DEADLY CHOICE		
●第一次	振り返って确かめる	×
	强引に振りほどく	×
	同行者に声をかける	√
●第二次	大声で威吓する	×
	目闭じて祈る	√
	走って逃げる	×

进入多目的教室B，先调查一下课桌，使用道具"水入りボトル"，入手"食盐水"。
调查看板，入手两份"自由研究"。
剧情中入手"萌のバッグ"。
选择同伴时请选择"渡边萌"。

●BATTLE

与花彦君的战斗分为两个阶段。
第一阶段：依次选择"骨だけの伞"和"ビニ-ルシ-ト"，三个回合后花彦君会走到面前。
第二阶段：【DESTROY END】选择"食盐水"和"发烟筒"，打倒花彦的同时会令参加战斗的角色死亡。
【CURE END】选择"食盐水"和"口红"，再选择"丸手镜"和任意道具，就可以净化花彦了。

返回九条馆。之后的对话选项可任意选择。
最后选择"TALK"，再选择第一个选项休息，本章结束。

第二章 森のシミ男

■お札所在位置

·入口右侧的长椅处。
·ふれあい步道　南的右侧树干上。
·中央山小屋 入口左侧的地藏。
·山の绿道 中央左上方的树干上，使用“硬球”后入手。

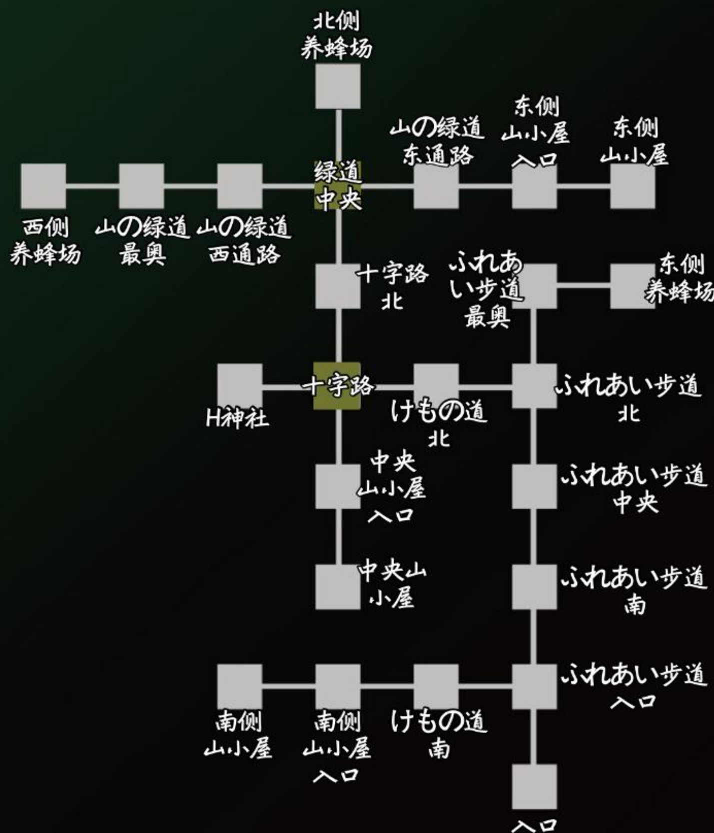
开始探索前的一切选择肢都可以随意选择。
前往H城树海。
前进来到ふれあい步道入口，调查卒塔婆后出现剧情。

DEADLY CHOICE		
●第一次	落ち着かせる	×
	默って话を闻く	√
	同情する	×
●第二次	していない	×
	气にするな	×
	谁か来たみたいだ	√
●第三次	きっとうまくいく	×
	努力次第だ	×
	无理だ	√

继续往前走，进入南侧的山小屋中。
调查小屋的桌子，入手两份文件“蜂蜜家族ノ-ト1”、“蜂蜜家族ノ-ト2”。
调查左侧的架子，入手“おやすみ家族”。
离开小屋后，前往ふれあい步道 南，调查右侧的树干可入手“お札”。
继续往前走，抵达ふれあい步道 北。调查卒塔婆后出现剧情。

DEADLY CHOICE		
●第一次	违う！	×
	手を差し伸べる	×
	そうだ！	√
●第二次	深く考え込む	×
	そうだと答える	×
	手を振って否定する	√
●第三次	首を横に振る	×
	大きくうなずく	√
	灵を踏みつける	×

继续往前来到ふれあい步道 最奥，调查地面上的箱子，入手“バ-ル”。
返回南侧山小屋，调查右侧架子上的红色铁箱，使用道具“バ-ル”后入手“喷雾器”。
前往けもの道 北，调查蜂巢后使用道具“おやすみ家族”，然后往前走。
剧情后来到山の绿道 十字路，往地图下方走进入中央山小屋入口。
调查木屋的房门，使用道具“バ-ル”后入手“折れたバ-ル”。
进入木屋中，遭遇有村クリスティ。
剧情后需要马上逃离森林。返回十字路口后先往地图右侧走，再往直往下走就可以。
返回九条馆，入手“拳套”。
接下来要重返树海，建议同伴选择有村クリスティ。
调查入口左侧的长椅，入手“瓶詰め蜂蜜”。
调查入口右侧的垃圾桶，入手“空のボトル”、“蜜蜂家族の下书き”。



前往中央山小屋内，在左侧的架子上入手“おやすみ家族”×3，右侧架子的铁箱中入手“蜜蜂家族ノ-ト3”。
在同伴是有村并入手了“蜜蜂家族ノ-ト3”的前提下，前往ふれあい步道 最奥，调查右侧的草丛，选择“同行者に赖る”，再调查箱子，入手“遗书”、“携带蚊取り线香”。对箱子右侧的枯草使用道具“折れたバ-ル”，可入手“草の根”。
前往山の绿道 十字路，然后往北走。调查蜂巢，使用“おやすみ家族”。
直走来到北侧养蜂场，调查尸体。

DEADLY CHOICE		
●第一次	南向きの巣箱	×
	东向きの巣箱	√
	西向きの巣箱	×
●第二次	南向きの巣箱	√
	- 东封锁济 -	×
	西向きの巣箱	×
●第三次	- 南封锁济 -	×
	- 东封锁济 -	×
	西向きの巣箱	√

剧情后调查左侧的养蜂箱，能够入手“ゆめみる家族大瓶”。
调查尸体，入手“山小屋の键”，然后使用道具“空のボトル”，入手“くさい液体”。
返回山の绿道 东通路，调查左侧的草丛，选择“同行者に赖る”。
进入东侧山小屋，调查麻袋，入手道具“テニスボ-ル”、“おやすみ家族大瓶”、“おやすみ家族”×3，调查箱子上的记事本入手“蜂蜜家族ノ-ト4”，调查右上角的小盒子入手“乾燥した根”。
此时，如果玩家的同伴是有村的话，要返回九条馆，更换成其他男性同伴。
返回山の绿道 中央，往西走。使用3个“おやすみ家族”清理掉3个蜂巢。
前行来到西侧养蜂场。对着尸体和养蜂箱分别使用“おやすみ家族”。
调查养蜂箱，入手“おはよう家族”×2。

●BATTLE

与シミ男的战斗，一定要使用男性同伴。如果进入战斗时同伴为有村的话，只能GAME OVER重来。
同花彦君的战斗方法基本相似，同样分为两个阶段，第一阶段引诱敌人靠近。第二阶段给予致命一击。
第一阶段：第一回合使用“硬球”和“くさい液体”；第二回合使用“テニスボ-ル”和“くさい液体”；第三、四回合使用“おはよう家族”和“金属バット”（或拳铳）。
第二阶段：【DESTROY END】选择“ゆめみる家族大瓶”和“おやすみ家族大瓶”，同行者死亡。
【CURE END】选择“瓶詰め蜂蜜”和“草の根”，全体存活。

返回九条馆。对话后选择“TALK”，再选择第一个选项，本章结束。

第三章 くちゃら花嫁

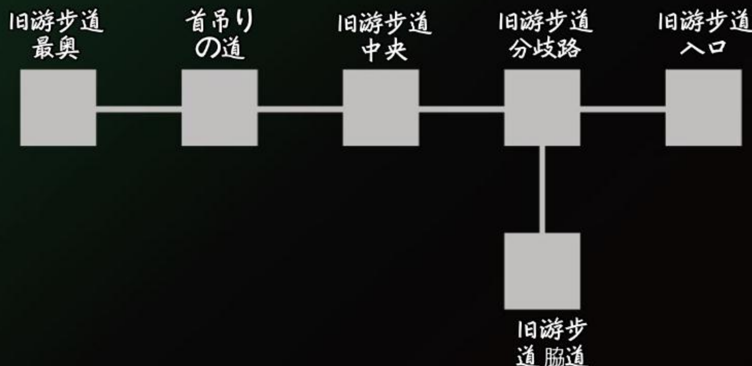
■お札所在位置

·旧游步道 分歧路右下角的草丛。
·首吊りの道左侧的人形处。

开始探索前的一切选择肢都可以随意选择。
前往H树海的H神社方面，调查神社的三个光点。
剧情后返回九条馆。又一段剧情会让玩家去T尾山休憩所和T团地公园两处调查。
先去哪一处地点是无所谓的，第一处地点接电话后会出现选择肢，选哪个都OK。
返回九条馆后前往另一个地点的电话亭。接电话后选择“见た”。

DEADLY CHOICE		
●第一次	この目で	×
	双眼镜で	×
	望远镜で	√
●第二次	真っ赤	×
	ピンク	√
	エメラルド	×
●第三次	梦	×
	恋	√
	爱	×

返回九条馆。对话结束后前往H城树海。
建议在树海入口的剧情结束后就将同伴换成すず。
调查入口处左侧的灌木后出现新道路。
前往旧游步道　胁道，在右侧的草丛中入手“インスタントカメラ”。
调查正前方的树干，再调查树干上方的发光点，出现选择肢，同伴为すず时选择“同行者を肩车”，入手“犬の首轮”。
前往旧游步道 中央，选择肢选择“首轮を差し出す”（同伴不可为荣太）。



DEADLY CHOICE		
●第一次	ただ立ち止まる	√
	身をかわす	×
	蹴りを食らわす	×
●第二次	大声で胁かす	×
	背中を向ける	√
	抚でてやる	×
●第三次	ゲンタ	√
	センタ	×
	レンタ	×

继续前行进入旧游步道 最奥。调查地面，入手“カセットテープ”×3。
原路返回，之后出现的选择肢如要全员生存请务必选择“T尾山方向”。

DEADLY CHOICE		
●第一次	持ち物を投げつける	×
	ラジカセで殴る	×
	インスタントカメラで撮影	√

●BATTLE

第一阶段：与新娘的战斗共计4个回合。前3个回合选择哪个选项都是OK的，第4个回合一定要选择“テープ『My......』を再生”。
第二阶段：【DESTROY END】之前选择肢未选择“T尾山方向”的话，同伴死亡。
【CURE END】选择了“T尾山方向”的话，不接电话直接离去，全员存活。

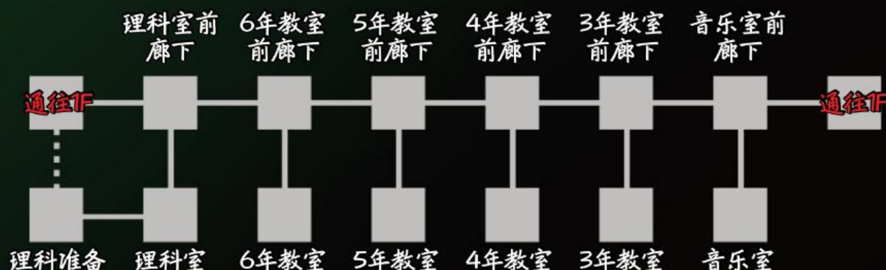
返回九条馆。剧情后选择“TALK”的第一个选项，本章结束。

第四章 ずう先生

■お札所在位置

·理科室左侧的水池上。
·理科准备室的书架上。
·6年教室黑板前的花盆。
·5年教室门前的窗户上。
·东侧2楼楼梯的拐角处。

开始探索前的一切选择肢都可以随意选择。
前往K宫町北通り。
调查前方的井盖，进入下水道内。
往前走来到北部 袋小路，调查箱子入手“ハンマー”、“ナタ”、“赤い手帐”。
再往反方向前进到尽头，调查铁门。
返回九条馆。剧情后的第一次选择肢需要把两个选项都查看一遍。第二次选择肢可以随意选择。
前往H小学校。
从左侧上到二楼，前往理科准备室。
调查架子上的瓶子，入手“透明な瓶”、“茶色い瓶”、“ホイル巻きの瓶”、“梱包された衣服”。
调查左侧架子下方的小门，入手“付箋”。
架子上还可以入手“事务ゴミ”、“裁断片-い”。
返回理科室，调查讲台后出现选择肢，要推进剧情请选择“テストを始める”。



游技术
NOW PLAYING
攻略透解

DEADLY CHOICE		
●第一次	2	√
	4	×
	6	×
●第二次	可燃物である	×
	遮光できる容器で保存する	√
	触れると皮肤が黒くなる	×
●第三次	アンモニア	×
	インド-ル	√
	スカト-ル	×

完成测试入手"答案用纸"。

前往6年教室，同样是调查课桌，然后选择"テストを始める"。

DEADLY CHOICE		
●第一次	爱	√
	空	×
	我	×
●第二次	肉	×
	染	√
	液	×
●第三次	灭却した舍利弗	×
	解脱した一阐提	×
	修行した罗ご罗	√

完成测试入手"答案用纸"。
来到5年教室门前，调查门把手，使用"茶色い瓶"。
进入教室触发剧情，之后强行返回九条馆。
剧情对话结束后，将同伴调整为广尾まどか，然后重返H小学校。
前往2楼的4年教室。
调查左侧倒地的课桌，入手"裁断片-し"。
调查讲台，选择"テストを始める"。

DEADLY CHOICE		
●第一次	12秒	√
	15秒	×
	18秒	×
●第二次	约2秒	√
	约4秒	×
	约6秒	×
●第三次	2分の1になる	×
	3分の1になる	×
	4分の1になる	√

完成测试入手"答案用纸"。
返回5年教室，调查中间的马头，入手"メガホン"。调查右侧的鹿头，入手"裁断片-が"。
调查左侧的课桌，选择"テストを始める"。（只有同伴为广尾まどか才可完成测试）

DEADLY CHOICE		
●第一次	江户	×
	大正	×
	昭和	√
●第二次	トラトラトラ	×
	ニイタカヤマノボレ	√
	ヒノデハヤマガタ	×
●第三次	ドイツ	√
	イタリア	×
	イギリス	×

完成测试入手"答案用纸"。
在3年教室前廊下可入手"乐谱『お星さま』"。
进入3年教室，调查课桌，选择"テストを始める"。

DEADLY CHOICE		
●第一次	巨大鱼の歌	×
	夜空の歌	×
	怖がらない	√
●第二次	巨大鱼の歌	√
	夜空の歌	×
	怖がらない	×
●第三次	ピアノ	×
	ハ-モニカ	√
	メガホン	×

完成测试入手"答案用纸"。
返回理科准备室，对人体模型使用"答案用纸"，入手"理科用マッチ"和"音乐室の键"。
返回九条馆，将同伴更换为柏木爱，再返回H小学校。
前往1楼的职员准备室，先调查一下前方空白的墙壁，然后使用道具"ハンマ-"。
对砸开的洞先使用"透明な瓶"，再使用"理科用マッチ"，入手"爱染修罗のお守り"。
前往2楼的音乐室，调查大门，使用"音乐室の键"。
进入音乐室内，调查钢琴，入手"乐谱『鲤のぼり』"。
离开音乐室后出现选择肢，务必选择"音乐室"。

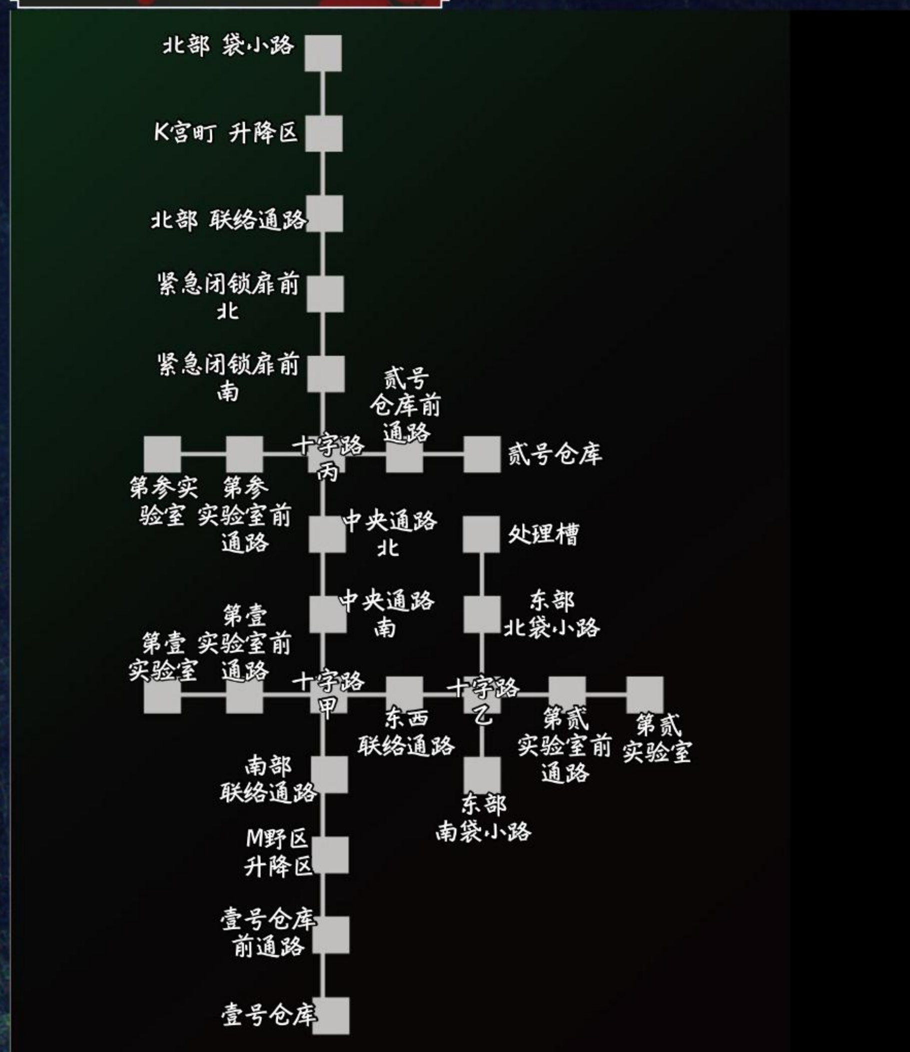
●BATTLE

第一阶段：第一回合使用"事务ゴミ"和任意道具；第二回合使用"透明な瓶"和"理科用マッチ"；第三回合，男主人公随便选，柏木爱使用"鲤のぼり"。
第二阶段：【DESTROY END】使用"メガホン"话，柏木爱死亡。
【CURE END】使用"爱染修罗のお守り"和"理科用マッチ"，全员存活。

返回九条馆。剧情后选择"TALK"的第一个选项，本章结束。



第五章 观音兵



■お札所在位置

M野南 升降区左侧的血迹中。
十字路 乙左下角的水沟中。
第壹实验室右侧铁门内。
壹号仓库右侧的佛像上。
紧急闭锁扉前 南左侧的白骨上。

开始探索前的一切选择肢都可以随意选择。
选择任意一人成为同伴后，前往M野南里通り。
调查井盖，进入M野南 升降区。
前往第贰实验室，左侧的柜子上面可以入手“实验记录 贰”和“掌中式小型拳铳”，下面入手“实验队通信略号”。
往第壹实验室方向移动，在前通路触发剧情。

DEADLY CHOICE		
●第一次	天	×
	魂	√
	佛	×
●第二次	头部を指差す	√
	心脏を指差す	×
	丹田を指差す	×

进入第壹实验室。正前方开启的柜门中入手“实验记录 壹”和“射出式短剑”。左侧柜门中入手“神乐铃”和“处理槽管理录”。
返回十字路 乙，然后往北走，进入东部 北袋小路。
调查若隐若现的门，使用道具“神乐铃”。
进入铁门内，入手“さびた军刀”。

DEADLY CHOICE		
●第一次	金刚罗汉の首に触る	√
	马头观音の首に触る	×
	爱染修罗の首に触る	×

返回九条馆，入手“地下壕の键”。
对话中的选择肢可以随意选择。
将同伴选为广尾まどか，返回M野南里通り。
下到地下壕后往南走，调查壹号仓库的门，开门进入。
调查地面上的箱子，出现选择肢，选择“女性の首を选ぶ”，入手“人间の生首”。
一直往北走，在中央通路 南需要开门才能前行。
继续往北走，来到十字路，出现选择肢，推动剧情的话需选择“构わず进む”。

DEADLY CHOICE		
●第一次	一亿玉砕！	√
	ぜいたくは敌だ！	×
	生めよ殖やせよ国のため	×
●第二次	欲しがりません胜つまでは	×
	进め一亿火の玉だ！	×
	神州不灭！	√
●第三次	降伏すべきだ	×
	チャンスはある	×
	神风が吹けば	√

从十字路 丙往西走，来到第叁实验室。
调查手术台上的白骨，在入手了“人间の生首”的状态下选择“つけてみる”。

DEADLY CHOICE		
●第一次	ノミ	√
	メス	×
	军刀	×
●第二次	女性头部＋女型像	×
	女性头部＋男型像	√
	男性头部＋男型像	×
●第三次	はい	√
	はい	√
	はい	√

剧情后入手“小さな键”。
调查左侧的柜门，使用“小さな键”后入手“空炮铳”和“实验记录 参”。
前往贰号仓库。先调查全部的佛像（包括倒地的一个），之后就可以调查铁箱了。

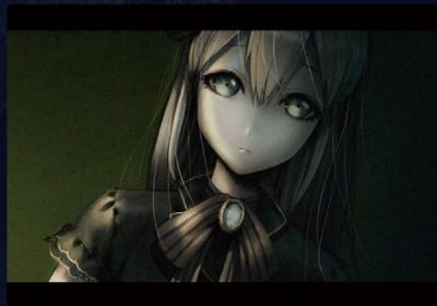
●BATTLE

第一阶段：第一回合使用“空炮铳”和“神乐铃”；第二回合使用“掌中式小型拳铳”和“神乐铃”；第三回合使用“射出式短剑”和“神乐铃”；第四回合使用“さびた军刀”和“神乐铃”；第五回合使用“大きなノミ”和任意一件道具后出现选择肢。
第二阶段：【DESTROY END】选择“眉间”，广尾まどか死亡。
【CURE END】选择“右耳”，全员存活。

返回地面后，查看两个选择肢。然后选择返回九条馆，一段剧情后男主角独自回到九条馆中。
选择“TALK”，之后的选择肢可以任意选择。

DEADLY CHOICE		
●第一次	自分の客室へ逃げる	×
	M?Kの部屋へ逃げる	×
	九条サヤの部屋へ逃げる	√
●第二次	机	×
	ベッド	×
	床	√
●第三次	口	×
	右腕	√
	左腕	×

之后的选择肢随意。



奖杯说明

本作的奖杯毫无难度可言，建议玩家在每章BOSS战前存个档，这样就能很容易地解锁同伴死亡和同伴存活两个奖杯。不快进剧情的话，白金本作也仅需10小时左右。

名称	杯种	解锁条件
死印	白金	获得全部奖杯。
九条馆	铜	流程获得。
印人	铜	流程获得。
灵魂	铜	流程获得。
デッドリ-チョイス	铜	流程获得。
1章の刻限	银	流程获得。
花彦くんを破坏	银	与花彦君的战斗中让同伴死亡。
花彦くんを救济	银	与花彦君的战斗中让同伴存活。
1章终了	银	流程获得。
2章の刻限	银	流程获得。
森のシミ男を破坏	银	与シミ男的战斗中让同伴死亡。
森のシミ男を救济	银	与シミ男的战斗中让同伴存活。
2章终了	银	流程获得。
3章の刻限	银	流程获得。
くちゃら花嫁を破坏	银	与くちゃら花嫁的战斗中让同伴死亡。
くちゃら花嫁を救济	金	与くちゃら花嫁的战斗中让同伴存活。
3章终了	银	流程获得。
メリイと黑い兔	银	流程获得。
4章の刻限	银	流程获得。
ずう先生を破坏	银	与ずう先生的战斗中让同伴死亡。
ずう先生を救济	金	与ずう先生的战斗中让同伴存活。
4章终了	银	流程获得。
5章の刻限	银	流程获得。
观音兵を破坏	银	与观音兵的战斗中让同伴死亡。
观音兵を救济	金	与观音兵的战斗中让同伴存活。
5章终了	银	流程获得。
ノ-マルエンド	金	有印人死亡的情况下通关。
グッドエンド	金	全员存活的情况下通关。

攻略透解 GUIDE THROUGH



PS4	XOne

铁拳 7	BNEI
Tekken 7	格斗 / 中文版
2017 年 6 月 1 日 / 本地 1 ~ 2 人、在线 2 人	对应 PS VR
售价为 PS4：479 港币，XOne：474.5 港币	

经过 23 年的漫长岁月，三岛平八和三岛一八这对父子的爱恨情仇终于走到了尽头。作为传说中的系列完结作，本作的游戏内容极其厚道，收录了历代的影片、原画、音乐，单是这一点所有的铁拳众就应该人手一张。而游戏本身也秉承了系列主机版一贯的传统，在街机版基础上大幅加料，而且 PS4 版还对应 PS VR。尽管目前游戏存在联机困难的问题，但相信很快就能得到修正。限于时间以及笔者自身修为的问题，本次攻略只能以系统为主，并不能为大家献上全角色解析，还请见谅。铁拳之路漫漫其修远兮，让我们上下而求索。

※ 本文内容以繁体中文版为准。

文 纱迦 美编 NINA

全成就/白金用时：约5小时
对应游戏版本：1.01

《铁拳7》快速总览

为方便历代玩过来的老铁匠，在攻略的开头首先为大家介绍一下本作的内容和系统变化。

出场角色

目前本作一共有 37 名角色，含一名特典角色，未来还将通过 DLC 追加新的角色，甚至包括来自其他厂商的联动角色。下面是全角色的中英文名对照表。

固有角色（23人）

三岛一八	KAZUYA
三岛平八	HEIHACHI
豪鬼	AKUMA
风间仁	JIN
拉斯	LARS
阿丽莎	ALISA
花郎	HWOARANG
恶魔仁	DEVIL JIN
德拉贡诺夫	DRAGUNOV
保罗	PAUL
洛	LAW
鲍勃	BOB

布莱恩	BRYAN
史蒂夫	STEVE
妮娜	NINA
莉莉	LILI
风间飞鸟	ASUKA
凌晓雨	XIAOYU
冯威	FENG
莱奥	LEO
吉光	YOSHIMITSU
豹王	KING
杰克7	JACK-7

《铁拳7》新加入角色（8人）

卡塔莉娜	KATARINA
三岛一美	KAZUMI
基加斯	GIGAS
克劳迪奥	CLAUDIO
沙欣	SHAHEEN
乔西	JOSIE
雷文大师	MASTER RAVEN
克萝依	LUCKY CHLOE

主机版追加角色（6人）

艾莉扎	ELIZA
艾迪	EDDY
米盖尔	MIGUEL
李超狼	LEE
熊	KUMA
熊猫	PANDA



卡塔莉娜

系统变更

1. 新系统：Rage Art和Rage Drive。

2. 部分招式追加Power Crush效果，能在承受对手的中上段攻击后继续出招。

3. 部分招式追加螺旋回转效果，命中空中的对手后会触发特殊的受创动作，从而便于展开追击。前作的崩地系统仅在部分场地有效。

4. 受身和起身动作部分修正。

5. 普通投技（左投和右投）用左拳或右拳均可以解拆，同时拆投有效时间延长。

6. 长距离跑动撞击由历代的无敌改为Power Crush效果。

7. 双方同时用打击技命中对手时会出现相杀效果，有特殊演出。

8. 站立时后退的速度加快。



系统指南

键位对照

一般而言，在攻略开始之前，首先会为大家献上操作说明。"《铁拳》系列"的四键操作系统是极具特色的，上两键为拳、下两键为脚，且分为左拳、右拳，左脚、右脚。关于键位的文字表述，目前主要有日美两种，日式键位是以小键盘数字表示方向，LRPK来表示拳脚，这种方法由于接近于2D格斗游戏，在初期受到国内玩家的推崇，UCG历代的攻略也是以此为准；美式键位是用udfb表示方向，用1234来表示拳脚。由于如今斗剧等日本格斗赛事纷纷停摆，以EVO为代表的欧美赛事方兴未艾，所以美式键位如今在国内已经大行其道。本文将采用美式键位，下面是各种表述方法的键位对照。（以面向右为准。）

指令	PS4键位	XOne键位	日式键位	美式键位
→	→	→	6	f
←	←	←	4	b
↑	↑	↑	8	u
↓	↓	↓	2	d
↙	↙	↙	1	d/b
↘	↘	↘	3	d/f
↖	↖	↖	7	u/b
↗	↗	↗	9	u/f
左拳	□	X	LP	1
右拳	△	Y	RP	2
左脚	×	A	LK	3
右脚	○	B	RK	4
双拳	-	-	WP	1+2
双脚	-	-	WK	3+4

注1：双拳、双脚初始无对应键位，需要玩家自设置。

注2：美式键位表示方向的英文字幕含义如下：u=up，d=down，f=forward，b=back。都是很简单的单词，明白含义之后就不难理解了。



关于移动

操作	行动
f	前进
b	后退/站立防御
ff	急进
ff长按	跑动
bb	急退
u长按	垂直跳
u/b	向后跳跃
u/f	前方小跳
u/f长按	前方大跳
d长按	下蹲
d/b	下蹲/蹲下防御
d/f	蹲下前进
u短按	横移动（画面内）
uu长按	横向走动（画面内）
d短按	横移动（画面外）
dd长按	横向走动（画面外）


乔西

在对战中移动是相当重要的，虽然《铁拳》并不能像《灵魂能力》那样自由进行八方移动，但同样拥有丰富的移动技巧。特定角色还有专用特殊步法，如著名的风神步。

横移动的效果是躲过对方的直线技，而游戏中专门设计了克制横移的追踪攻击，这种招式在出招表中会用蓝色的回旋符号进行标注。不过就算是面对没有这种标识的招式，如果玩家横移动启动过晚，或是幅度不够，一样有可能被打中。而根据对手横移的时机、幅度和方向，也会出现即使是追踪攻击也打不中的情况。

跑动攻击

跑动后可以使用6种共通的攻击动作，这是系列一直都有的特色，不过本作有了部分改动。在使用吹飞技将对手打飞之后使用跑动攻击是常识，以前最有用的就是长距离跑步后使出的无敌撞击，不过如今已经行不通了。

①前冲飞腿：跑动中3

判定为中段，不需要很远的跑动距离便可使用。部分女性角色使用后会倒地。

②将对手扑倒：跑动三步以上

不能防御，扑倒后可以用双拳交替追打5下，部分角色有特殊的追加指令。

③前冲滑铲：跑动三步以上4

判定为下段，使出后己方会倒地，命中后会使对手不能受身，双方位置会交换。

④双拳飞扑：跑动三步以上1+2

判定为中段，判定时间长，可令防御中的对手产生大硬直。



⑤踩踏对手：跑动四步以上（对手倒地时）

倒地追加技，攻击力低，安定性高，对手横向翻滚时机掌握得到的话可回避。

⑥撞击：跑动四步以上（对手未倒地）

攻击力高，且不能侧闪回避。以前是完全无敌，本作改为附带Power Crush效果，可以防御，不过防御后对手会有大硬直。

受身

在受到攻击倒地的瞬间输入特定指令后，以最快速度起身，以避免对手倒地压制，这就是受身。同样是极其重要的防御手段。游戏中也存在着不能受身的招式，此外还有不受身就会追加伤害的招式。

①侧翻受身 :任意拳脚键

倒地瞬间按拳键为向画面内侧翻滚，脚键为向画面外侧翻滚，可以通过连打按键来实现。由于受身过程中有无敌时间，所以算得上是较安定的受身方式。

②后方受身 :b

着地后往后扶地快速起身，这是本作新增的受身方式，比较安定。可以通过按住 b 不放来实现。

③快速受身 :f

脚靠近对手且脸朝上倒地时才能使用的受身方式。跃起时是有攻击判定的，不过威力低且被防有确反。可以通过按住 f 不放来实现。

起身

对于新手来说起身是很关键的一门学问，因为本系列中只要是具有较低攻击判定的招式都具备对地效果。本作修改了倒地受创的一些判定，不至于出现倒地后又被对手从地上捞起的情况，但如何在倒地后避免受到更大的伤害依然是很重要的。游戏中角色倒地的姿势一共有 4 种，分别是脚靠近对手·脸朝上、脚靠近对手·脸朝下、头靠近对手·脸朝上、头靠近对手·脸朝下。不同的状态下起身也有些许不同。

起身时还能使用起身攻击，不过部分起身攻击有限定的倒地姿势。起身攻击虽然能转守为攻，但被对手猜到后会有较大风险。除了下面列举的 4 种起身攻击外，部分角色还有特定的起身攻击。

①脚靠近对手•脸朝上：可使用中段踢（4）、下段踢（3）、牵制踢（d3）、翻滚攻击（b3+4）。

②脚靠近对手•脸朝下：可使用中段踢（4）、下段踢（3）。

③头靠近对手•脸朝上：可使用中段踢（4）、下段踢（3）。

④头靠近对手•脸朝下：可使用中段踢（4）、下段踢（3）。

在所有起身攻击中，最需要注意的是下段脚。部分角色在起身的下段脚命中后，后面可以接续威力不低的连续技。不过相对的，起身的下段脚风险也不小，可以被裁，可以被跳踢克，即使被对手防住也有很大硬直。

本作的牵制踢改为踢中对手后会自动后滚起身，作为一种相对快速安全的起身方式值得推广。



投技相关

投技具有防御不能的特性，不过可以被拆掉，而且无法命中蹲下的对手（蹲投除外）。每个角色都有左投（1+3）和右投（2+4）两种普通投，在普通投指令的基础上输入 f，可以增加投技距离，但发生变慢。在之前的系列作品中，左投要用 1 拆掉，右投要用 2 拆掉，但本作改为左投和右投均可以用 1 或 2 拆解，而且拆投有效时间也延长了。这一改动可以说是方便了新手，同时也突出了指令投的作用。

使用投技命中对手侧面时即为侧面投，同样是按 1 或 2 均可以拆解，无需像过去那样根据左侧右侧来决定用什么键拆投。用投技命中对手背面时即为背面投，背投威力大，而且不能拆解。

每个角色还有数量不等的指令投，指令投有固定的拆解方法，除了 1 或 2 外，还有需要输入 1+2 才能拆解的指令投，这种投技单用 1 或 2 无法拆解。此外部分角色还拥有下段投、倒地投、空中投，下段投和倒地投可以拆解，而空中投无法拆解。



返技和裁技

返技与裁技都是化解对手打击技的手段，只不过返技的效果是直接给对手造成伤害，而裁技的特性是破坏对手的体势，令其出现破绽。

返技的操作为 b1+3 或 b2+4，当对手的攻击判定快要到达时输入返技指令，就能接下对手的攻击，反而令对手受到伤害。不过不是所有角色都有返技。注意返技有失败动作，如果返技失败，那么就会有一定的破绽，返技时机把握不对也会遭受对手的打击。此外返技虽然可以返上、中段的攻击，但对于头、肘、膝、肩等部位发出的攻击却是无效的。

而当对手返技成立时，左手或左脚攻击被返时输入 f1+3，右手或右脚被返时输入 f2+4 便可使出“反返技”。双手系的招式被返时，要根据招式本身的情况来输入反返技指令（有例外）。因为反返技的指令有效时间相当短，所以必须提前输入指令才有可能发挥作用。

裁技可以分为两种，上中段的裁技和返技一样，是只属于部分角色的技巧，而且效果也大不相同。下段裁则是全员共通的技巧，方法是在对手使出下段打击技或特殊中段技命中的瞬间输入 d/f。下段裁成功之后会令对手进入崩地效果，之后可以追打。下段裁没有失败动作，但持续时间很短，而且也存在着不能裁的招式。



克劳迪奥

空中连续技

空中连续技可以说是《铁拳》的最大魅力。一般来说空连续技的构成如下所述：

浮空技→空中追打→螺旋回转→地面追打

螺旋回转是本作新增的系统，光听译名感觉是个对付横移动的技巧，其实是和前作中的崩地技一样的连续技重要构成。具有螺旋回转性质的招式，在出招表中会以绿色的小人转圈图案标出。当此类招式命中空中的对手时，对手会往后飞并倒地后仰，这时就可以接续地面追打。

浮空技方面，一般来说都是d/f2、u/f4，部分下段技和指令技也具备浮空效果。对手处于螺旋回转状态时，甚至会吃空中投，不过一次连续技中最多只能出现一次螺旋回转。而前作中空中连续技的核心是崩地，本作中在部分场地破坏墙壁、阳台、地板后仍会出现崩地效果，不过实用性已无法和前作相提并论。

在浮空技之前，还可以先使用一些大威力的招式将对手打成硬直，不过此类招式多为单发技，虽然威力大、判定强，但往往发生慢，或是防御后有大硬直，不可乱用。下段裁后也可以展开连续技，但下段裁后对手处于特殊的浮空状态，不能再用浮空技令其大浮空。

游戏中已经为每位角色都内置了数条连续技，玩家可以在出招表最下方观看。



Power Crush

Power Crush俗称霸体技，在出招表中以红色的小人套盾图案标记。霸体技的特征是出招时受到对手的中上段攻击时不会出现硬直，仍会保持原动作将招式出完，但此时受到的攻击仍会造成伤害，并且会致命。这个系统的意义在于对手再也不能肆无忌惮地单方面压制，也增加了赌博的风险。不过霸体技防不了下段攻击，另外也对投技无效。

Rage Art&Rage Drive

当玩家的体力下降到一定程度后会进入Rage状态，此状态下玩家的攻击力会提升，并可以发动Rage Art和Rage Drive。

Rage Art可视为必杀技，特征是命中地面和空中的对手时会自动展开华丽的追击，威力巨大。每个角色的Rage Art指令都不一样，不过可以设定统一的快捷键。Rage Art被防住后会有大硬直，部分角色为下段攻击，必须心中有数。Rage Art也可以用于连续技中，不过伤害会得到修正。

Rage Drive是仅能在Rage状态中使用的特殊技，比起通常形态来性能会有所强化，威力也会上升，发动时会带蓝光，同样能运用于连续技中并有修正。论实用性的话其实比Rage Art要高。部分角色拥有一招以上的Rage Drive。

使用Rage Art和Rage Drive后Rage状态会强制解除，一局比赛中只能使用一次。另外有部分角色在Rage状态还有特殊操作，例如一八可以变身为恶魔。

练习心得

由于本作角色众多，加上时间有限，我们不能为大家献上全角色研究。相信很少有人会以全角色为目标，都是选择自己喜爱的角色进行练习，这里就给大家介绍一下练习的方法。

练习模式中最常见的设定，就是将行动设定中的对手行动1设为站立，对手行动2设为完全防御，这样就可以测试连续技是否成立。如果要练习空中连续技和追打，则还要设定受身和站起，一般来说设定为侧翻就可以了。

如果想研究对手的出招，则可以把对手行动1改为连续播放，之后更改连续播放1的内容。选择记录，可以手动输入你想出的指令；选择招式一览，可以直接从出招表中选择想要的招式。之后手动控制播放和停止即可，十分方便。

在显示设定中，可以把僵硬时间改为显示，这样就能直观地看出双方动作的硬值时间。不过要想获得更具体的资讯，还是得查阅专门的帧数表。

模式介绍

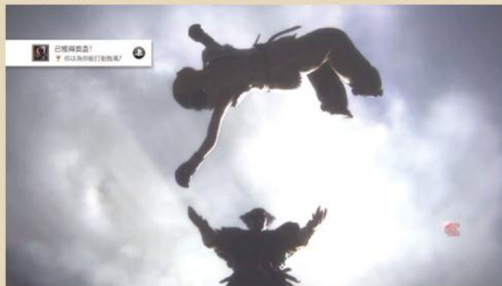
综述

本作的模式看似繁多，其实要比《铁拳6》和《铁拳TT2》少，可以说完全是以对战和自定义角色为主，去掉了那些乱七八糟的娱乐向模式。不过相对的，作为系列完结作（制作人语），本作收录了系列史上表现力最强的故事模式，还有丰富的原画、视频内容可以解锁，就系列粉丝而言可以说是大满足了。下面先来看看本作究竟有哪些模式。

STORY "The Mishima Sage"	故事模式
ONLINE	在线模式
OFFLINE	离线模式
CUSTOMIZE	自定义
JUKEBOX	点唱机
GALLERY	画廊
OPTIONS	选项
PLAYER INFORMATION	玩家情报
PSN/Xbox LIVE STORE	卖场
VR MODE	VR模式（PS4版限定）

故事模式

本作的故事模式相当给力，由于故事模式通关与否关系到其他模式的一些要素，因此建议每个玩家在拿到游戏后优先将故事模式通关。故事模式分为主线故事（MAIN STORY）以及角色章节（CHARACTER EPISODE）两个部分。



主线故事

进入故事模式后，左边书页代表主线故事，它一共有 17 个章节，分别是序章、1 ~ 14 章、终章和特别章节，其中特别章节要在完成终章后手动在此选择才能进入。在章节选择画面中，按△/Y 键可以选择难度，如果将难度调为最低的话，会变为简易模式，此模式下连按□/X 或连按△/Y 可以自动使出连续技，不过相对的也无法正常出招了。主线故事还有专门的故事辅助键，按住之后配合其他指令可以简单地使出强力技巧。

这回主线故事改为 2D+3D 动画结合的方式表现剧情，以一个记者的视点来见证三岛家的最后故事，可以说是很有新意。由于难度不影响任何东西，而主线故事所使用的角色又是固定的，所以推荐玩家以最低难度尽快完成为宜。

需要说明的是特别章节，这一战是用恶魔一八挑战豪鬼，难度较大。豪鬼的波动拳可以侧闪来躲开，当其近身后可以用△/Y 起始的自动连续技给予痛击。这一战无法用正常方法击败豪鬼，豪鬼的体力不多时，他会主动拉开距离然后发动瞬狱杀，这时只要控制恶魔一八以必杀技还击，即可将豪鬼轰杀。建议事先设好必杀技的快捷键，可保万无一失。



角色章节

进入故事模式后，右边书页代表角色章节，算上特典角色目前一共有 29 个角色拥有角色章节，它们会随着玩家在主线故事中的进度而逐渐解锁。角色章节用来交代每个角色自己的故事，不过和之前的系列作品不同的是，这次的角色章节每个人都只有一场战斗，在战斗开始前会用文字来交代故事背景，在完成战斗后即可看到结局动画。玩家打出来的结局动画，可以在画廊模式中直接观看。

注意并不是所有角色都有角色章节，另外角色章节部分的战斗也无法使用简易模式。

三岛一美

在线模式

不得不说，本作的在线模式实在太糟糕，很多玩家至今都打不了一场完整的排名战。不过 BNEI 已经表示相关补丁即将推出，让我们拭目以待。在线模式的最后一项是排行榜。

RANKED MATCH

即排名战，在线段位必须通过本模式才能提升。具体分为热身（WARM-UP）和搜索（MATCH LIST）两种。前者实际上是快速搜索，后者是自定义搜索，由于目前存在联机问题，搜索并没有什么用。

PLAYER MATCH

即玩家赛，无关排名的战斗，可以自己开房然后邀请好友参加，算是目前尚能一玩的联机内容。

QUICK MATCH 为快速搜索，CREATE SESSION 为创建房间，SEARCH SESSION 为自定义搜索。

TOURNAMENT

锦标赛模式，支持 4 ~ 8 名玩家以赛会制进行比赛，获胜会有奖金获得。锦标赛模式同样支持邀请好友。

QUICK TOURNAMENT 为快速搜索，CREATE TOURNAMENT 为创建锦标赛，SEARCH TOURNAMENT 为自定义搜索。

离线模式

离线模式应该是每个玩家最常游玩的模式，特别是练习模式会谋杀玩家的大量时间。离线的段位需要在此模式下的 ARCADE BATTLE 和 TREASURE BATTLE 中提高，每个角色的段位是分开的。

ARCADE BATTLE

即街机模式，本作的街机模式只有 5 场战斗，第 5 场会随机遇到豪鬼、一美等 BOSS，具体要看玩家满足什么条件。初次完成街机模式能获得大量奖励，但之后重复挑战无效。



TREASURE BATTLE

夺宝模式，这应该是本作离线模式的重点，在此模式中打败对手会获得钱和宝箱，宝箱有彩、金、红、棕四个等级，里面放着各种自定义道具，内容随机。利用获得的钱，也可以在自定义模式中直接购买，但部分项目（如饰品）必须在此模式中随机开箱获得。夺宝模式还会随机出现速度变快、伤害增加的变化，另外也会遇到一些特别装扮的对手，将其击败后可以获得其身上的珍稀道具。此外还会随机遇到豪鬼、一美等 BOSS，他们出现时会有特别的画面，25 连胜时必定会遇到一次，而当连胜次数增多后，遇到 BOSS 的几率也会提高。注意部分 BOSS 必须在先通关主线故事后才会出现。



总的来说夺宝模式的敌人 AI 可以说是最近几部系列作品中最低的，相关赖招可以说是层出不穷。特别是用豪鬼的话，只要拉开距离不断地使用波动拳，即可轻松干掉任何难度的 AI，十分简单。虽然每个角色的段位是独立的，但获得的道具不限于所使用的角色。

VERSUS BATTLE

对战模式，专供小伙伴们对练，这里就不多说了。

PRACTICE

练习模式。

自定义

自定义这一项分为两个部分，分别是角色（CHARACTER CUSTOMIZE）和玩家资讯（PLAYER CUSTOMIZE）。

角色

在这里可以为各个角色进行打扮，每个角色共有10个档位。装备道具大致可以分为3种，一种是初期就有的，但需要花钱来解锁；另一种可以免费使用，但前提是先要在夺宝模式中打出来；至于最后一种，当然是万恶的DLC了。大部分自装备道具都是同性共通的，不过也有部分是角色限定。这里要特别注意饰品这一栏，部分饰品装备后可以使用道具技，在选择该饰品时指令会写在道具名旁。道具技虽然威力大而且多半不能防御，但由于出招慢等问题基本都只有搞笑作用。


■本作的保罗新增了徐锦江造型。

玩家资讯

这里可以编辑玩家资讯相关内容，包括称号、称号面板、玩家资讯面板、体力量表4个项目。点击还未解锁的项目，会显示对应的解锁条件，归纳起来有以下几条：

·每个角色分别获得50胜和100胜（离线亦可）。

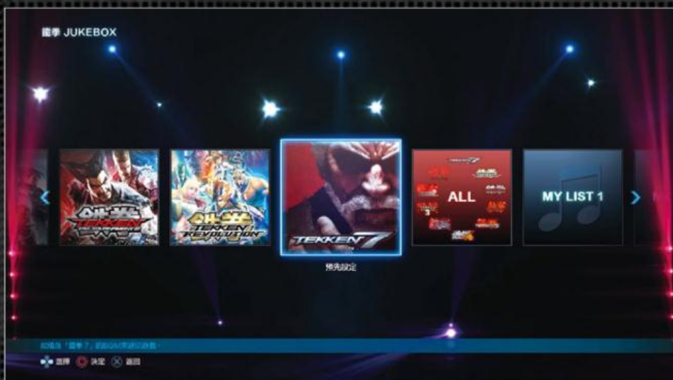
·参加并获胜一定次数的TOURNAMENT比赛。

·通过最高难度的主线故事特别章节。

·角色段位达到指定级别。

点唱机

这个模式实际上是音乐编辑，玩家可以在此自由设定游戏的音乐，包括每个界面、每个场地，每一项都可以自行设定。而且本作收录的音乐非常全，包括《铁拳》1～7代、《铁拳TT》1～2代、《铁拳 革命》，并且是按街机版和主机版分别收录。玩家可以简单地将全部音乐套用任用一作，也可以在MY LIST里具体设置每一项的音乐，这样就能组合出诸如《铁拳3》风间仁主题音乐+《铁拳TT》选人音乐+《铁拳6》绵羊关BGM这样的经典组合。



画廊

又一个令老玩家泪流满面的模式。这里按作品收录了《铁拳》每一作的影片和美术图，同样是按街机版和主机版分别收录。里面的内容全且不说，夸张的是所有的影片全部加上了中文字幕（歌曲除外）！单是这一点就足以让我们对制作组的诚意致以十二万分的敬意了。

这些项目都需要花钱购买，尽管每一项所需的金钱都不多，不过由于数量太多，总的来说还是比较花钱。

VR模式

此为PS4版限定的模式，因为要用到PS VR。这个模式有两种玩法，分别是VR BATTLE和VR VIEWER。受限于硬件水平，VR模式的分辨率明显偏低，不过总的来说还可以接受。

VR BATTLE

这是一个对战模式，规则什么的和正常的对战没有区别，只是场景被改在一个没有边界的星空。玩家以旁观者的身分，可以微调视角以及变更速度，还可以通过移动身体和转动头部来调整视角。当玩家保持不动时，游戏的运镜和正常游戏一样，不过在VR环境中感受很不一样。例如像NINA的b1这种带侧移的招式，就会带来短暂的不适。而投技这种镜头会自动变化的招式，反倒是没有什么晕眩感。对于格斗游戏这种精确到帧的游戏来说，VR玩法明显不会是主流，所以大家看看就好。

VR VIEWER

这个模式实际上就是自定义角色，但启动VR模式之后就大不一样。与正常的角色鉴赏相比，VR模式有很多限制，例如上下左右转动镜头和调整远近时并不是平滑操作，而是分段式的移动，另外视角也无法拉到最近。但由于玩家可以通过移动身体和转动头部来调整视角，所以还是能看到正常的角色鉴赏时看不到的角度。不过和《夏日课堂》一样，当玩家过度靠近角色身体时画面会整个变黑，角度过低时也会显示超出游戏范围。总的来说这个模式还是比较赞的。


克萝依

鉄拳7 TEKKEN 7 FATED RETRIBUTION

成就/奖杯

本作称得上是十足的成就/奖杯神作，有系列经验的话只要四五个小时即可完美。最大难关是在线比赛的两个模式中各赢一场，目前由于联机存在很大问题，这么简单的一个要求都很难满足，真是令人发指。

成就/奖杯列表

名称	获得条件	杯种/点数
夺回一切！	获得所有成就或奖杯	白金/10点
好耶！办到了！	在ONLINE的RANKED MATCH获胜	铜/15点
真是场好比赛，下次再会吧	在ONLINE的PLAYER MATCH获胜	铜/15点
好！上吧！	在ONLINE的TOURNAMENT获胜	铜/15点
随便你从哪里来都行！	在ONLINE对战10次	铜/15点
一瞬歼灭	在TREASURE BATTLE获得3连胜	铜/15点
我可是这么厉害呢	在TREASURE BATTLE的特别对战获胜3次	银/30点
你以为你能打倒我吗？	通过STORY的MAIN STORY PROLOGUE	铜/10点
开始吧	通过STORY的MAIN STORY Chapter 1	银/20点
要来挑战我啊...	通过STORY的MAIN STORY Chapter 8	铜/15点
这是无法相容的命运	通过STORY的MAIN STORY Chapter 13	银/30点
在这解决你！	观看STORY内，MAIN STORY的EPILOGUE	金/90点
我要揭露真相！	通过3种STORY的CHARACTER EPISODE	铜/15点
命运闪电	通过10种STORY的CHARACTER EPISODE	铜/30点
没有努力就没有进步！	在PRACTICE中累计给予50,000损伤	银/30点
太好了！	获得20个宝箱	铜/15点
总算找到你了啊！	获得50个宝箱	金/90点
盛者必衰	在ARCADE BATTLE或TREASURE BATTLE中的特别对战中战胜AKUMA	铜/10点
就教教你什么是恐怖吧	在ARCADE BATTLE或TREASURE BATTLE中的特别对战中战胜一美	铜/10点
别太在意啊	以PERFECT获胜（离线模式的对人战除外）	铜/10点
很厉害嘛	以GREAT获胜（离线模式的对人战除外）	铜/10点
无处可逃了，放弃吧	用追踪攻击击中10次以上（离线模式的对人战除外）	铜/15点
来吧，让我把你踢到地狱的尽头	用空中连击击出70以上的损伤（离线模式的对人战除外）	铜/15点
冷静应战的话就没问题	使出3次十连击（离线模式的对人战除外）	铜/15点
优雅	触发10次螺旋回转（离线模式的对人战除外）	铜/15点
力量才是一切	用Power Crush击中10次（离线模式的对人战除外）	铜/15点
Overdrive！	用Rage Drive击中10次（离线模式的对人战除外）	银/30点
这样就解决了！	用Rage Art击中20次（离线模式的对人战除外）	银/30点
Stun Gun！	用Rage Art逆转K.O.对手5次（离线模式的对人战除外）	银/30点
看来会很有趣呢	升级至1st dan	铜/15点
你的武术功夫很不错	升级至Initiate	铜/15点
吼吼！（动作不错！）	升级至 Brawler	银/30点
超热血格斗家	升级至Warrior	金/90点
野兽之怒	Rage状态所累计造成的损伤超过1,000（离线模式的对人战除外）	铜/30点
金刚不坏	防御Rage Art5次（离线模式的对人战除外）	铜/10点
不用手下留情啊	战胜段位较高的对手20次	铜/15点
破坏冲动	引发地板破坏（离线模式的对人战除外）	铜/10点
Crash Impact！	引发阳台破坏（离线模式的对人战除外）	铜/10点
你想去哪里？	在FORGOTTEN REALM关卡到达最底层（离线模式的对人战除外）	银/30点
要跟爸爸保密喔	在JUNGLE OUTPOST关卡到达最深处（离线模式的对人战除外）	铜/15点
这只是公事	累计获得金额超过500万G	铜/15点
Excellent	累计获得金额达到1,000万G	银/30点
称霸铁拳之人	已在STORY的MAIN STORY中通过SPECIAL CHAPTER	银/20点

从“好耶！办到了！”到“随便你从哪里来都行！”为联机成就/奖杯，除RANKED MATCH外均可通过邀请好友来完成。

离线部分的成就/奖杯全部不能用双手柄对战的方法获得，相对的可以在其他任何模式包括练习模式中获得，因此毫无难度。

除了条件中已限定模式的成就/奖杯外，段位、金钱相关的成就/奖杯推荐在TREASURE BATTLE中解除。当打到Warrior段位时，差不多就可以解除所有相关成就/奖杯了。

重难点解析

超热血格斗家：这应该是夺宝模式中最后获得的成就/奖杯，升到Warrior大概需要赢60～70盘，且要保持近乎全胜的概率。由于不限定角色，想快速获得的话选择豪鬼，拉开距离后两种波动拳交替使用，就可以击败所有的AI。

没有努力就没有进步！：要求在练习模式中累计打出5万点伤害，没有难度，但要注意打完后必须退出该模式回到主画面，打出的伤害才算数，如果当场满足条件倒是可以直接解锁。

盛者必衰：AKUMA也就是豪鬼的英文名称。要想在特别对战中战胜豪鬼，推荐挑战街机模式。此模式中豪鬼的出现条件为①一局不输；②3分钟内战胜前4个对手；③至少有一次完美胜利。可以调最低难度，1局胜。

就教教你什么是恐怖吧：和豪鬼类似，只是要战胜一美。一美在街机的出现条件不明，但肯定比豪鬼简单。也可以去夺宝模式尝试，遇到的几率很高。注意必须是出现一美巨大的特写画面的特别战斗才算。

很厉害嘛：GREAT胜利的条件是我方残血获胜。差不多要求玩家只剩下一丝血时获胜才算。

你想去哪里？：在FORGOTTEN REALM关卡连续使用砸地的招式就可以轻松达成，练习模式都行。最简单的招式就是ALISA的右投（2+4）。

要跟爸爸保密喔：在JUNGLE OUTPOST关卡，首先用任意击飞技将一方打出场外掉至下层，之后再用击飞技把下层的植物墙壁破坏即可。



挂机大法

最后分享一条与成就/奖杯无关的实用秘技：只要完成2000场比赛，即可解锁全部要素。在线离线不限，模式不限。如果有连发手柄的话，可以用挂机大法来完成，接双手柄插主机打对战模式，2P使用连发手柄，将局数调为1局，时间改为最短的30秒，之后进入对战模式后将2P的○/A设为自动连发，这样在时间到之后2P因为自动连发的关系会自动选择开始下一局，如此即可完成无限挂机。

已完成的局数可以在玩家情报中查看。



沙欣



欢迎来到 VR 乐园。说来近两年 VR 一直都是 E3 展会上的一大亮点，在经过去年的大起大落之后，今年会怎样呢？目前已知的，是 Oculus 不再参展了，这里除了在“VR 观察”中聊下这个引起这一轮 VR 热潮的发起者，也收罗了近来一些有关 VR 方方面面的热点资讯，与关注 VR 的各位分享。而即将迎来金发妹子的《夏日课堂》，那是必须要重点报道的。



栏目主持：马修

VR 观察

缺席2017 E3的现代VR开路者：Oculus

对虚拟现实感兴趣的话，大概对 Oculus 这个名字不会陌生，从提出新一代虚拟现实的概念，到首部落地的消费者版 VR 头显，Oculus 这个名字一度承载着 VR 救世主的荣耀。由此，Oculus 也一度以行业领头羊的身分，去参加 E3 游戏展。不过这一届 E3，Oculus 并没有出席，让人诧异之余，也少不了诸多感慨，这期的 VR 观察，我们来以此来展开聊聊这一波 VR 热潮的发起者 Oculus 吧。

再度引爆虚拟现实行业的少年英才

今天的 VR，已经因为 PS VR 而与电视游戏紧密联系起来。而在这次 VR 大潮以前，上一次 VR 被广泛地介绍给大众，也是由于电视游戏——相信很多熟悉游戏历史的都猜到了，就是任天堂那传说中的 VB（Virtual Boy）。但 VB 的体验跟今天各位在 PS VR 以及各种 PC 端上玩 VR 游戏甚至谷歌纸盒上的移动VR游戏，都不一样，或者说有本质的不同，这其实就是现代 VR 与早期 VR 的本质区别，而现代 VR 热潮的引导者，就是 Oculus。

Oculus 的创始人帕尔默·拉奇，是典型的一鸣惊人的天才，在 Oculus 被 Facebook 斥资 20 亿美元收购前，拉奇是一个喜欢鼓捣硬件的胖小伙子，而在收购之后，他一跃成为世界瞩目的少年英才，其成功激励了无数有想法的创业者，尤其是年轻人们。



▲ Oculus Rift 消费者版发货时，帕尔默也客串起了送货员，并给首发预订者现场讲解。

在E3上一年火似一年

Facebook 对 Oculus 的收购是在 2014 年，对于很多的独立游戏开发者和小工作室来说，Oculus 给了他们一个千载难逢的机会，这个全新的东西需要符合其特征的创意之作来引爆市场，就如同智能手机的《愤怒的小鸟》那样，无需投入多少钱、重点是展示其独一无二的游戏体验，做对了一飞冲天，没做出来也可以积累开发经验。

随着越来越多的游戏支持 Oculus 的开发者版 VR 头显，甚至很多普通消费者都不惜重金购入开发者版时，Oculus 便也拥有了进军游戏产业的入场券。2014 年 Oculus 首次参加 E3，展厅外几乎是绕着展厅排了一整圈的长队。2015 年 Oculus 延续了其上一年的火爆，更公布了 Oculus VR 头显的消费者版。2016 年 E3，Oculus 公布了 26 款游戏，其中尤其强调对应其运动手柄 Touch 的支持。2017 年，E3 还没到，却爆出了 Oculus 不参加本届 E3 的消息……

强力对手陆续出现

Oculus 并不孤单，因为在 2014 年的开发者大会上，索尼已经公布了名为 Project Morpheus 的 VR 头显，当时有收到该设备的开发者就称：这款设备是好过当时的开发者版 Oculus VR 头显的。

而 2015 年初，在智能手机领域走得可谓跌跌撞撞的 HTC，宣布和 Valve 公司合作，推出基于 Steam VR 的 VR 头显 HTC Vive，相比 Oculus 的 VR 头显 + 手柄 / 键盘 / 鼠标操作，Vive 的玩法更进一步：房间范围运动以及两个运动控制器，大多数游戏都是体感操作，该挥刀挥刀、该举枪举枪，这不仅比 Oculus 的玩法高出一大截，而且因为动作同步率高以及多基站定位，使残影问题也解决得相当棒。

当市场出现大好前景时，出现强力对手几乎是必然的。而后来的事实证明，这两个后来者恰恰在不同方向让 Oculus 优势全无。如果你追求当下最高的 VR 体验，也不差钱，那么选 HTC Vive 吧，房间内移动和体感操作比坐在椅子上摸着手柄操作，代入感强得太多了；如果你的确差钱，并能接受一定的缩水，那么 PS VR 是首选，尤其是你本来就有 PS4 的情况下，即便没有 PS4，投入也比高端 PC 头显加上满足要求配置的电脑要便宜太多了，而且索尼是游戏领域的资深硬件厂商，有一大波专业的合作厂商，这是 Vive 背靠的 Steam VR 也没法比的。

曾经想过独占

Oculus 也有过独占，以数字加密的方式，确保其独占游戏只能通过 Oculus 的 VR 设备运行。但是黑客却用外挂程序搞定了加密，使得 HTC Vive 的用户也能玩 Oculus 的独占游戏。Oculus 的那些游戏都是 Oculus 完全投资开发，原本是可以作为在体验不如人的情况下拥有独占游戏优势，如今独占优势也没了。而在 PC 开放平台上，通过升级版本的方法来反破解也极有难度。和游戏主机破解时同行们选择沉默甚至声援的情形不同，Steam 的老大 G 胖公开表态支持开放，而 Oculus 的独占在整个行业里也引起不小的争议。不久之后，Oculus 移除了硬件锁定，等于放弃独占，这场黑客与厂商的较量罕有地以黑客的胜出而告终。

这起事件看似熟悉，但却和我们平常熟知的独占和破解都不同。以往的独占都是基于游戏机这样的封闭平台，而 Oculus 的 VR 头显的本质其实是基于 PC 的外设而非专门的平台，而 Windows 系统又是开放的，所以黑客的目的就是以此抗议 Oculus 在开放平台上搞独占。尽管 Oculus 事后也不止一次进行辩解并表示遗憾，但是 Oculus 已经失去了上市初期体验不如人的情况下的游戏独占优势了。

顺便也说一下 HTC Vive 对于独占的态度，无论是 Steam 还是 HTC，都公开表示在当前市场尚在嗷嗷待哺时，大家应该开放资源，共同

把地盘（市场）做大，而不是守着眼下的小村子搞群雄割据。但事实上，Steam VR 上的 VR 游戏大多是 HTC Vive 独占的，因为制作人在开发游戏时都会考虑到房间范围和体感操作，以此来加强玩家的代入感。这不仅对于早期需要手柄操作的 Oculus 是水土不服，即便推出体感操作的 Touch 手柄，也因为结构问题而无法正常体验 Steam 大多数原本为 Vive 打造的 VR 游戏。


▲支持运动控制的 Touch 手柄，加上多基站定位，Oculus 也终于拥有了不输给对手的 VR 游戏体验。

末座开路者的官司泥潭

号称 VR 元年的 2016 年，除了销量不错的 PS VR，Oculus 和 HTC 两家对于自家的设备销量都是避而不谈，但是统计机构有的是渠道来进行数据统计的，于是到 2017 年，有关 2016 年各 VR 硬件的销量数据纷纷出炉。卖得最火的不出意外的是非常便宜的谷歌纸盒及同类产品，而在专业 VR 头显中，PS VR 以绝对优势领先其他两个 PC 端 VR，而两个 PC 端 VR 中，Oculus 又是垫底。可以这么说，在 2016 年，原本作为现代 VR 开路者的 Oculus，在主流 VR 头显中，获得市场的认可度排名最末。

其原因我们前面都说到了：论体验不如拥有房间效果和体感操作的 HTC Vive，走低价路线又不如 PS VR，延期消耗了用户的期待、游戏上失去了独占，又因为操作上的先天不足而难以与 Vive 共享 Steam VR 的大多数 VR 游戏，因此劣势非常明显。即便在 2016 年末加入了多基站空间定位，也是在不久前的 5 月才完善。而对于尚未爆起来的 VR 行业来说，这也许不算晚；但对于已经过去的 VR 元年，已经有些晚了。

如果仅仅是销量垫底还不足以对 Oculus 的打击，让 Oculus 糟心的是来自于名为 ZeniMax 的公司的起诉其盗了他们的知识产权，官司的核心则是早年 ZeniMax 的首席技术总监、《DOOM》制作人、有 FPS 之父之称的约翰·卡马克，当年在被帕尔默的创意吸引后加入到 Oculus，而 ZeniMax 的起诉焦点，就是卡马克是否同时带去了 ZeniMax 耗时多年、投入数百万美元的 VR 相关硬件和技术。

2012 年 8 月，ZeniMax 去找 Oculus 进行索赔，当时创立之初的 Oculus 尚处在非常差钱的阶段，钱是真的没有，那就分点股份？不过 ZeniMax 对新成立的 Oculus 根本看不上眼，所以没答应股份回偿。2014 年 Facebook 巨金收购 Oculus 后，ZeniMax便开始了第一轮的起诉。2016 年 10 月修改后的诉讼书再度提交，事件也再度被关注，虽然最终 Oculus 没有被判违反保密协议，但被判侵犯知识产权依然被判罚 5 亿美元，Oculus 也表示不服从判决将进行上诉……

负重前行的坚守者

Oculus 的波动并没有因为对 5 亿美元的判罚结果的不服上诉而停止，2017 年 3 月 31 日，联合创始人之一的帕尔默·拉奇的离职震动整个行业。尽管这个 90 后年轻胖子的钱早已赚到够他玩一辈子，但一代传奇的落幕还是让人唏嘘。此后 Oculus 原创内容工作室解散，尽管官方解释是自家的工作室已经完成了探路的历史使命、接下来的内容要让第三方来完成，但结合独占内容计划的失败，似乎还是有难言之隐。当 Oculus 明确不再参加 2017 年 E3 时，给人的感觉似乎已经不那么意外了，毕竟之前发生在 Oculus 身上的热点大事已经很多。惟一欣慰的是，Oculus 的技术部门仍然在不断地进行着 VR 相关技术的探索并申请新专利，让用户在为这个开路者担忧的同时，也看到：曾经带来现代 VR 热潮的 Oculus，依然在努力负重前行着。


▲ Oculus 内容工作室的作品《亲爱的安杰利卡》。Oculus 的最大功劳之一，就是通过自己的作品，告诉世人现代 VR 应当如何表现。

VR资讯 VR热点资讯串烧

2017亚洲消费电子展主题之一的VR

6 月 7 日，CES Asia 2017（2017 亚洲消费电子展）在上海新国际博览中心开幕，作为潜力巨大的新领域，VR 和汽车、家电一起构成了本届展会的三大主题，大量的国内厂商也都带着自家的设备和技术参展：蚁视二代 VR 变形金刚定制版、天舍文化的 VR 游戏应用、完美幻境的消费级全景摄像机 wink、全志科技的高清视频 VR 解决方案、微动 Vidoo 的 VR 手势识别解决方案、Pico 的自内向外无需外部摄像设备的六自由度定位跟踪……涵盖了头显、摄像机、软件、技术方案等方方面面。

PS VR销量破百万

已有的庞大 PS4 用户、合理的价位，以及第三方厂商们的大力支持，PS VR 的人气一直非常高。近日索尼官方宣布：PS VR 的累计销量突破了 100 万套，相关游戏的销量更突破了 500 万。虽然对比 PS4 近 6000 万的用户有些低，但对于尚未爆发的 VR 游戏市场，索尼的这个成绩已经相当可观了。而且上市以来，索尼更多时候并不是愁 PS VR 能不能卖出去，而是愁该如何面对满心期盼却买不到的玩家们，为此甚至连 2016 年圣诞节都没给 PS VR 做什么推广，避免用户的高期待引发更大的失落。而枪型控制器 Aim Controller 和《遥远星际》的发售，SIE 方面也称：这是足以引起第二波潮流的热门游戏。



真实感的Striker VR体感枪开始预定

虽然索尼非常看好枪型控制器Aim Controller，但上市后还是引发了不少吐槽，如看着像玩具、拿起来缺乏重量、其他人看起来比较神经等等。而这款日前开放预定的Striker VR体感枪，就不会让你有以上的任何尴尬，不仅看起来科技感和真实感十足，而且精准度极高，还有后坐力，因此无论是虚拟游戏中的你，还是现实中围观你玩的其他人，起码不会觉得你拿个塑料玩具在比划。但所谓的一分钱一分货，这部体感枪的价格高达2800美元，售价足足是PS VR的七倍、HTC Vive的三倍！这您还别嫌贵，这只是起步价，加100美元，还有两种位置跟踪方案呢。

目前开发该体感枪的厂商正计划与拥有定位跟踪系统的VR设备的厂商合作，如HTC、Oculus。从其对外部定位基站的要求来看，支持PS VR的可能性似乎不大。

20个凸点来模拟触感

2800美元的体感枪虽然看起来几近完美，但还有很多游戏不用枪呢。因此很多VR创业公司，都致力于加深沉浸体验的技术的研究，细节到手指节的操作及触感反馈等都是研究课题。这款触感设备Hapto VR看起来像是个半指手套，除了运动控制器必备的方向定位，手掌部位的20个可活动凸点更是其精华所在，这20个凸点通过游戏内容来实现不同程度和数量的凸起，从而让虚拟现实中的玩家感受到手部的不同触感。不过目前来看这个技术要全面实现还是要游戏来主动支持，而现实中很常用的指尖触感似乎也还没能实现，继续观望吧。



让四肢全瘫者玩HIGH无人机

VR的操作可以实现以及需要解决的都很多，而这一轮的VR热潮，一大成绩就是攻克了操作问题：在传统的手柄、鼠标、键盘等操作都容易出戏的情况下，这一代VR通过定位+运动跟踪解决了动作同步问题。而在此方案出现之前，早期的VR游戏开发者们也摸索出了基于陀螺仪的头部晃动及视线定位等VR游戏特有的操作。一直到今天，在尚未解决体感和定位的普通移动VR游戏领域，这种操作仍然被大量使用。如今该操作还被用到了无人机的操作上——但针对的并不是普通人，而是像奥古斯汀·扎罗力这样因为事故全身瘫痪但热情不息的冒险者。在被他的坚强和执着打动的工程师丹尼尔的帮助下，他成为人类史上首个成功实现无人机操作的四肢全瘫者。

丹尼尔先在无人机上安装摄像头，并联动奥古斯汀的VR眼镜，让他以无人机的视野去体验飞行。操作上就是常规的VR游戏的倾斜头部转向，比较特别的是丹尼尔还设计了一个含在口中的张力器，咬得紧无人机就会加速，放松则减速，充分迎合了人体的自然反应。最终，奥古斯汀在轮椅上用VR头显和口中的张力器，完成了无人机的飞行，重温了不亚于旧日驾沙滩车和摩托车般的冒险。暖心的是，丹尼尔也没有将自己的这套发明申请专利，他更希望这个技术能被人大量复制，让更多瘫痪者获得类似或更加丰富的体验。



VR游戏

《夏日课堂》新版公布

与金发妹子相约在新的夏日

《夏日课堂》公布之初，曾经有一个金色短发的阳光妹子，然而随着更多消息的跟进，这位金发妹子就渐渐淡出、直至被雪藏。现在BNEI忽然良心发现，不仅确定了金发妹子将在新版本《艾莉森·斯诺》中登场，更确定了6月22日的发售日。

普通版与豪华版

和之前的《宫本光》版一样，《艾莉森·斯诺》版也分为普通版和豪华版，通常版售2980日元，豪华版相当于包含了季票，售8320日元。



其他追加内容

除了早期购入特典 游戏目前还公布了“走廊的国际交流”、“夏天的歌声”、“附加场景 应援篇”以及“附加场景 打西瓜篇”这些追加内容。其中部分内容在《宫本光》版中已经出现过，有的则是全新。后续的DLC大概也会如此。不过，艾莉森和小光很明显是两个类型的妹子，同样事件的不同反应、同样衣装的不同风情，也都会是两个版本共同内容的不同之处。



共通的联动内容

有一些联动内容是两个版本共通的，如小光的女仆装DLC，可以继续给艾莉森使用；如果有辅导过小光的存档，那么还会根据教学成果追加一些特别道具。



N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



E3 还没到来，但任天堂这边的大作消息却是陆续袭来。最近不仅有 Capcom 公布的 NS 版《怪物猎人 ××》高清移植作，还有在近日的宝可梦发布会上一口气公开的《宝可拳 DX》、《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》这两款重磅作品，前者对应平台为 NS，而后者则并非是像传闻的那样是一款登陆 NS 的资料篇，形式更接近于当年的《黑 / 白 2》，并且选择了继续留守 3DS 平台。不过，这对于手头上暂时只有 3DS 的玩家来说无疑是个不错的消息。

NS网络服务延至明年展开

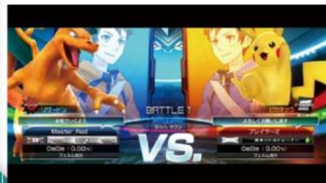


任天堂宣布原定于今年秋季开展的 NS 网络服务 “Nintendo Switch Online” 将推迟至明年。不过在这之前，玩家只要拥有任天堂账号 (Nintendo Account) 就能在 NS 上继续进行免费的在线多人游玩。NS 的网络服务分三种消费方案：月费为 300 日元，季费（3 个月）为 800 日元，年费（12 个月）为 2400 日元，届时多人游玩将算入收费项目，而享有网络服务的用户不仅可以在线联机，还能使用特殊的手机语音聊天 app，以及游玩官方每月送出的如《超级马里奥兄弟 3》、《气球大战》、《马里奥医生》等怀旧经典游戏，还能在 eShop 上购物时享受到特定的折扣价。

名作移植 《宝可拳DX》登陆NS

任天堂在 6 月 6 日的“宝可梦发布会”上公布《宝可拳 DX》将于今年 9 月 22 日发售，价格为 5980 日元（不含税），对应平台为 NS。本作是基于 Wii U 版《宝可拳》的重制加强版，除了会有对应 NS 三种模式的多元玩法外，可操作宝可梦也在原来 16 只的基础上追加了达克莱伊、狙击树枭、巨钳螳螂、帝王拿波、不良蛙这 5 只，共计 21 只。本作除了分拆 Joy-Con 手柄的双人对打外，还能游玩到 3 对 3 的团队战，并且支持在线的排名配对战。







强化再来 《精灵宝可梦 究极之日/究极之月》公布

同为“宝可梦发布会”上公布的另一款《宝可梦》作品，本作是沿用《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》世界观的加强作，讲述了另一段全新的故事，并且追加《太阳 / 月亮》中没有的新宝可梦，而封面的神兽宝可梦也对应标题的“究极”一词显露出了新的形态。本作将于 11 月 17 日全球同步发售。









童年经典《精灵宝可梦 金·银》今秋开始配信

《精灵宝可梦 金/银》是“《宝可梦》系列”在1999年发售在GBC平台上的第二部作品，相信也是国内许多宝可梦爱好者的入坑之作。本作将于9月22日在3DS平台上开放下载，并且对应宝可梦虚拟银行，感兴趣的玩家可不要错过了哦。



新·传统RPG《失落领域》公布

《失落领域（Lost Sphear）》是由开发过《祭品与雪之刹那》的团队Tokyo RPG Factory所带来的“Project SETSUNA系列”第二弹，预定于今年秋季在NS/PS4双平台上发售。本作沿用日式RPG鼎盛时期90年代的风格，并且融入了现代的游玩感觉，是一款体现了传统与进化两面的全新RPG。游戏的故事讲述世界是由记忆所构成的，如今伴随着“失落现象”的出现，世界正逐渐失去记忆并变成一片白雾。本作的主人公彼方是一位拥有“记忆之力”的人，能够通过记忆恢复或创造世界，他将与同伴们一起踏上救世之旅。





高清狩猎《怪物猎人××》宣布登陆NS

玩到高清版的《怪物猎人》相信一直都是众多狩猎迷心中的期盼，虽然暂时没有新作消息，但Capcom却为大家带来了《怪物猎人××》将于今年8月25日移植至NS这一振奋人心的消息。《怪物猎人××》是3DS上《×》的加强版，除了新增两种全新的狩猎风格外，还有新地图、新怪物等内容，玩法更加丰富有趣，而高清化的画面也将为玩家呈现更加细腻的生态世界，使狩猎更刺激带感。本作能够继承3DS版的存档，还可以跨平台与3DS进行多人局域联机或在线联机。除此之外，游戏还针对NS做了不少调整，比如将原来3DS上下屏的信息都重新配置到一个屏幕当中、用户UI的小幅修改，以及提供三种操作类型供玩家选择等。而本作的限定版NS主机也一同公布，售价为36280日元（不含税），并附带一张NS版的《怪物猎人××》游戏。







NS版《铲子骑士》开始配信

《铲子骑士》原是3DS/Wii U上广受好评的一款8bit风2D横版动作游戏，玩家可以操作一名使用铲子作为武器的骑士进行闯关，体验一段有点奇怪但又十分温馨动人的故事。本作对应“分享游戏”功能，可以拆分Joy-Con手柄与朋友一同游玩，目前已在NS平台上开放下载，售价为2160日元（含税）。





文 冰无月 美编 咕噜

聖剣伝説 COLLECTION

本次《圣剑传说 合集》中收录了1991年发售的GB版《圣剑传说 最终幻想外传》，1993年发售的SFC版《圣剑传说2》与1995年发售的SFC版《圣剑传说3》三部作品，并且追加了一些方便玩家的新机能。略为遗憾的是本作对于这三部作品在画面上没有进行任何优化，原汁原味的马赛克像素画面对于已经习惯了高清游戏的玩家来说，可能会一时较难接受。不过考虑到《圣剑传说3》这一经典之作从未被移植到任何SFC以外的平台上（甚至连美版都没有推出过），因此对于“《圣剑传说》系列”的粉丝们来说，本作还是一部颇有收藏价值的作品。

圣剑传说 合集		Square Enix
圣剑传说コレクション		动作角色扮演 日版
2017年6月1日	本地1～3人	无对应周边
售价为4800日元		NS

游戏新增要素

快速记录

为了方便玩家随时开始或结束游戏，本作新增了“快速记录（クィックセーブ）/快速读取（クィックロード）”这一机能，快速记录使用独立的记录位置，不和游戏本身的记录位置冲突。不过要注意一点的就是，使用快速记录保存游戏存档时，会连游戏本身的通常存档在当时的状态也一并保存下来，例如：玩家保存了通常游戏存档1后，又同时保存了快速存档1，之后玩了数小时进度后又保存了游戏进度（此时通常存档变成通常游戏存档2），此时如果玩家通过快速读取“快速存档1”的话，游戏的通常存档状态也会变回通常存档1时的状态，通常存档2被抹去。因此在记录和读取游戏存档时，尽量统一使用固定组合（用快速记录就用快速读取，用通常记录就用通常读取）来防止出错。



多人游戏的方法

《圣剑传说2》和《圣剑传说3》都支持最多3人同屏游玩的多人游戏模式，而本次《圣剑传说 合集》也完美收录了该模式。具体方法为按ZL打开选项菜单，选择“控制器设定”（コントローラ-设定）。之后同时按下想要使用的控制器的L键和R键（或SL键+SR键）进行控制器登录。登录控制器完成后进入游戏，在游戏中按+/-键就可以用其他控制器操作游戏角色了（《圣剑传说2》中，角色图标右上角会显示2或者3），而在游戏中按L键或者R键可以变更操作角色（注：非SL/SR键）。



《圣剑传说 最终幻想外传》的显示模式

本作收录的《圣剑传说 最终幻想外传》除了放大缩小画面之外，还提供了三种不同色调的显示模式，可以模拟出本作在不同液晶屏下的显示效果。







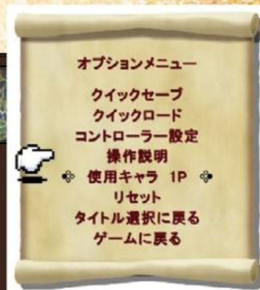
音乐鉴赏模式

"《圣剑传说》系列"中出色的音乐一直都为人津津乐道，本次合集中Square Enix也是众望所归地加入了音乐鉴赏模式。进入游戏后，在选择游玩作品的界面上按X键即可欣赏该作品的音乐，按→键或者←键可以切换音乐，A键演奏，B键停止，而再按X键可以退出音乐鉴赏模式。



游戏选项菜单

选项菜单是本作收录的三部游戏中统一新增的功能，在游戏中按ZL调出，主要功能有：快速记录/读取、设置控制器、观看操作说明、切换使用角色、重启游戏、退回游玩作品选择界面等。



圣剑传说 最终幻想外传



基本操作

键位	功能
方向键/左摇杆/右摇杆	移动角色
A	攻击/确定
B	使用物品/魔法/取消
X/+	打开菜单（使用道具、魔法、装备、交谈）
Y/–	打开菜单（记录、地图、状态）
ZR	切换游戏画面显示模式
ZL	打开游戏选项菜单

故事背景

在云端之上，高不可及之处的伊露吉亚（イル-ジア）山顶的神殿中，生长着一棵被称为玛娜之树（マナの树）的大树，玛娜之树可以通过感应全宇宙的力量来促使自身成长，传说接触到这棵树的人，可以获得永远的力量……而企图以杀戮和恐怖征服世界的格兰斯（グランス）公国的统治者暗影骑士（シャドウナイト），则已经盯上了玛娜之树。

主人公（名字可自定义）是一名格兰斯公国的奴隶剑士，每天都在斗技场中和不同的怪物浴血厮杀中度过。好友威利（ウィリ-）在临死前告知了主人公玛娜之树的危机，并告诉主人公只有一个叫伯加德（ボガ-ド）的人才能阻止危机的到来。于是，寻找着逃亡机会的主人公在一场战斗中打倒了怪物之后，乘隙利用斗技场中怪物的出入口逃出了城。然而成功逃脱的主人公在靠近城堡附近的悬崖上，偶然偷听到了暗影骑士和其手下朱里叶斯（ジュリアス）的对话，他们正企图利用蕴含了庞大力量的玛娜之树策划着什么阴谋。主人公不慎被暗影骑士发现，暗影骑士为了灭口一击将主人公打落悬崖，主人公失去了意识。当他醒来时，发现自己身处一片陌生的土地上，在彷徨之中主人公无意救下了被怪物袭击的少女（女主人公，名字可自定义），得知女主人公也在寻找伯加德。有着相同目的的主人公决定和少女同行，一起前去寻找伯加德。于是，主人公的命运由此便开始发生了巨大的变化。



系统及心得

使用不同的方法来迎击怪物

本作的地图被分割成一个个小区域，玩家进入某一区域后有可能会遭遇在该区域中徘徊的怪物，而玩家应付他们的主要方式就是手中的武器，打倒怪物的话可以获得经验值和金钱（"《圣剑传说》系列"中写作ルク），有时怪物还会掉落宝箱，打开后可以获得道具。不过有时候仅靠手中的剑并不能顺利击倒怪物，这时就要考虑其他方法，比如绕到怪物背后攻击，使用其他武器或是换成魔法攻击等等。

注意必杀技的使用

在游戏画面下方有一条必杀技槽，在进行了某些行动后必杀技槽会清空，同时必杀技槽会随着时间经过逐步积蓄，积蓄满之后就可以根据不同的武器释放对应的强力必杀技，同时回复魔法“ケアル”的回复量也会由必杀技槽是否蓄满而有所变化。



升级

打倒怪物后可以获得经验值，而积累了一定经验值之后可以升级，在升级时玩家可以选择不同的能力升级方向，能力升级方向共有四种，分别对应不同的能力提升。

方向	能力成长
战士（せんしタイプ）	体力+1、力+2、精神+1
武僧（モンクタイプ）	体力+2、力+1、精神+1
魔导士（まどうしタイプ）	体力+1、智力+2、精神+1
贤者（けんじゃタイプ）	体力+1、智力+1、精神+2

各项能力对应效果

能力	效果
体力（たいりょく）	防御力及最大HP
力（ちから）	武器攻击力
智力（かしこさ）	魔法威力及最大MP
精神（せいしん）	必杀技槽的积蓄速度

关于魔法

魔法	效果	获得方法
ケアル	回复魔法，可以回复损失的HP	在ピンケット馆从女主人公处获得
ファイア	攻击魔法，可以自动追尾最近的敌人	在沼泽洞窟打倒ヒドラ后获得
スリプル	辅助魔法，使全体敌人暂时无法行动	在ピンケット馆打倒バンパイア后获得
ヒール	回复魔法，可以回复HP并恢复异常状态	在圣都温迪鲁（ウエンデル）从シーバ处获得
ブリザド	攻击魔法，可以冰冻敌人	从砂之迷宫的宝箱中获得
サイレス	辅助魔法，使敌方无法使用魔法	在デビアス大屋中打倒デビアス后获得
サンダー	攻击魔法，可以向正面放出雷电	在奇岩山打倒ゴーレム后获得
フレア	攻击魔法，可以向正面放出可以破坏水晶的巨大火球	在封印洞窟打倒リッチ后获得

关于解谜

游戏中存在一定的解谜要素，一部分武器除了攻击之外，还可以用来解谜，如斧子可以砍倒作为障碍物的树木，镰刀可以割断灌木，链锤可以破坏一些石头、罐子、有裂缝的墙壁等等。另外用ブリザド魔法冻结的敌人可以用来压住一些机关，在游戏中也要注意灵活使用。



圣剑传说2



基本操作

键位	功能
方向键/左摇杆/右摇杆	移动角色
A	取消/配合方向键可以冲刺或加速跑
B	攻击/按住可以蓄力/对话/确定
X	同伴指令
Y	切换道具使用、装备、状态菜单等/关闭相应菜单
–	切换操作同伴
ZR	切换游戏画面显示模式
ZL/	打开游戏选项

注：《圣剑传说2》的默认按键设定和大多数日式游戏都不一样（B键确认，A键取消），大家游玩的时候要注意。

故事背景

在很久很久以前，大地依靠着玛娜之力保持着文明与繁荣。但是很快人类就开始利用玛娜的力量发动战争，并且建造了被称为“玛娜要塞”的巨大战舰。人类滥用玛娜之力的行为触怒了众神，于是众神为了惩罚人类而派出了神兽，神兽与巨大战舰展开了前所未有的激战，整个世界被火焰和毒瘴所包裹，大地的玛娜之力逐渐流失。在一片混沌之中，随着一名持有圣剑的勇者攻陷了巨大战舰，神兽也由此在人类的面前消失，这场战争虽然使人类文明就此衰落下去，但也使世界再度回归和平。



时光流转，历史再度重复……

和同伴们一同外出探险的主人公兰迪（ランディ，名字可自定义）不慎跌落到山崖下面，却意外地发现了一把插入石中的生锈长剑，一个神秘的声音呼唤着兰迪拔起了这把剑，兰迪也由此在无意间踏上了一段波澜壮阔的旅途。

系统及心得

三人协力战斗

《圣剑传说2》沿袭了初代的地图分区域制设计，并在系列中首次加入了同伴系统，玩家扮演的主角兰迪不会使用魔法，是纯物理战士类型。但是他在游戏中可以和波波伊（ポポイ）、普利姆（プリム）这两位同伴组成3人小队并肩作战，波波伊是一位擅长使用攻击魔法的精灵，而普利姆则是一位擅长辅助和回复魔法的少女，本作最大支持3人同屏游戏，而没有一起游玩的好友时，玩家也可以只操作其中一位角色战斗，另外两位就交给AI控制，在战斗中要针对不同的敌人和状况，灵活切换操作角色使用其独有技能来攻克各个难关。



经验值分配

本作角色升级所需的经验值同样是通过打倒各种怪物来获得，队伍中3人在战斗中获得的经验值是均等的，即使完全防御不参加战斗也能获得相同经验。不过被死神所附身的同伴是不会获得经验值的。

行动设定

普利姆和波波伊加入时，在行动设定盘上会处于最右下角，这时同伴会一味回避和防御，不参与攻击，当两位同伴级别提升之后，需要更改行动设定让其参加战斗。在行动设定盘上将之设定越靠近左上角，其接近敌人攻击的倾向就会越强烈。

回复的手段

要回复战斗中受损的HP，最好的方法当然是去宿屋睡觉，可以一次性将HP和MP全部回满，同时还可以记录游戏存档。随着游戏流程进展到后期，宿屋的花费也会逐步升高，不过在风の神殿（四季の森）的ジッチャン处也能得到回复。除此以外还有如下回复的方式：

- ■升级时HP会全部回复
- ■使用回复药来回复HP，回复药种类有“まんまるドロップ”（HP100）、“ぱっくんチョコ”（HP250）、“ロイヤルゼリ-”（HP全回复）
- ■普利姆的法术“ヒ-ルウォ-タ-”（回复量受精灵等级影响）
- ■普利姆的法术“ム-ンセイバ-”（为武器附加HP吸收效果）
- ■波波伊的法术“スポイト”可以吸收HP（只能回复波波伊的HP）
- ■打倒BOSS之后可以回复HP
- ■MP回复道具“魔法のくるみ”（MP50）
- ■波波伊的法术“アブソ-ブ”可以吸收MP（只能回复波波伊的MP）

宝箱与陷阱

打倒敌人后出现的宝箱中除了武器、防具、道具之外，还有可能产生各种陷阱，陷阱只对打开宝箱的角色有效，种类有毒针、炸弹、毒瓦斯、石化、死神（即死，运气好的话HP会剩1）、宝箱怪等等。

TIPS 使用普利姆的魔法“ディテクト”可以解除陷阱（不同怪物掉落的宝箱对精灵的等级有要求）。



武器与魔法的熟练度

在战斗中使用武器击破敌人或是使用魔法都会积累熟练度（武器熟练度需要打倒敌人，魔法熟练度只需要使用即可），随着熟练度的提升，武器等级和使用魔法对应精灵的等级都会得到提升，而武器等级提升的话可以使用更强的必杀技。

武器的级别

本作的武器有等级和RANK两种级别数值，可以通过Y键打开菜单进行确认。武器的等级可以通过积累熟练度来提升，但武器等级不能超过武器RANK，而武器RANK则需要使用通过打倒BOSS或是从宝箱中获得的武器能量（武器パワ－），在职人ワッツ处进行锻造来升级，随着RANK的提升，武器不仅性能得到提升，名字也会变化（可以认为是获得新武器的方式）。

附1：掉落最强防具的怪物（除了グリフォンハンド出现在マナの圣域之外，其他都出现在マナの要塞）

名称	掉落怪物	说明
グリフォンヘルム	怪物グリフォンハンド掉落	兰迪的最强头盔，グリフォンハンド只出现在マナの圣域
プラズマス–ツ	怪物メタルバイルダ–掉落	兰迪的最强盔甲
精灵の王冠	怪物タ–ミネ–タ–掉落	普利姆和波波伊的最强头盔
精灵のマント	怪物マスタ–ニンジャ掉落	普利姆和波波伊的最强盔甲
精灵の腕轮	怪物ウルフデビル掉落	三人共通的最强腕轮

附2：掉落锻造RANK9武器（最强级别）的武器能量的怪物（全部出现在マナの要塞）

武器种类	掉落怪物
剑	无
枪（ヤリ）	ヘルウォ–タ–
拳套（グロ–ブ）	ウルフデビル
斧（オノ）	サタンヘッド

武器种类	掉落怪物
鞭（ムチ）	タ–ミネ–タ–
弓	メタルクラブ
短矛（スピア）	メタルバイルダ–
飞镖（ブ–メラン）	マスタ–ニンジャ



圣剑传说3



附：《圣剑传说3》流程一览

序章				后期
迪兰（起始地点：草原之国法尔塞纳）	→	共通路线	→	路线A（主人公为迪兰或安洁拉）
安洁拉（起始地点：魔法王国阿尔迪那）	→			
盖文（起始地点：兽人王国）	→		→	路线B（主人公为盖文或夏洛特）
夏洛特（起始地点：圣都温迪鲁）	→			
霍凯（起始地点：沙之要塞那巴尔）	→		→	路线C（主人公为霍凯或莉丝）
莉丝（起始地点：风之王国罗兰特）	→			

基本操作

键位	功能
方向键/左摇杆/右摇杆	移动角色
A	攻击/确定/对话
B	加速移动/必杀技/取消
X	使用魔法/道具等
Y	打开菜单

键位	功能
+	打开仓库
-	切换领队
L/R	切换操作角色
ZR	切换游戏画面显示模式
ZL	打开游戏选项

菜单解说

用Y键打开菜单后会出现8个版块，其各自功能分别如下：

版块名	用途
WIN	编辑窗口界面的颜色、透明度等
INV	同伴间装备交换，并将不需要的物品送入仓库
EQUIP	更换装备
BTL	设定同伴的AI行动，包括指定同伴的战斗AI风格以及是否使用必杀技
MGC	确认魔法效果、必杀技和职业说明等
FILE	确认存档
STAT	确认角色状态数值
CON	控制键位设置（依然是原版SFC手柄的设置）

故事背景

这个世界存在的一切的源泉——使世界安定的力量“玛娜”正在急剧衰减，因而维持了长时间和平的世界也开始逐渐发生动乱，在邪恶势力的煽风点火之下，位于世界各地的6大势力之间爆发了战争。而同时被卷入战乱的6个年轻人，则在玛娜之力的引导下，开始了夺回世界和平的战斗。

多角色剧本系统

《圣剑传说3》比起前作《圣剑传说2》，在剧本的规模上庞大了许多，本作共设定了6位可操控的主要角色，他们来自于6个不同势力，玩家需要从这6位可操控角色中选择1位作为游戏的主人公，同时还需要从剩下的5位角色中再选择2位作为和主人公一同冒险的同伴。6位角色各自都有不同性能和特长，主人公与同伴的组合不同，游戏的序章、共通路线中的小情节、后期路线甚至最终BOSS都会不同。这一套“多角色剧本系统”大大提升了游戏的可重复游玩性，使玩家的每一周目都会有全新的体验。本作同样支持最大3人一起游玩。



角色简介及性能分析

迪兰（デュラン）

草原王国菲尔塞纳（フォルセナ）的佣兵，是一位本领高超的剑士，在菲尔塞纳每年一度的武术大会上获得了优胜。性格虽然有些粗暴但其实是个直率的人。他的父亲是菲尔塞纳国王“英雄王”理查德（リチャード）的好友，曾经一同与龙帝战斗的“黄金骑士”洛基（ロキ）。但是洛基在迪兰很小的时候就下落不明，因此迪兰对其几乎没有记忆。在母亲去世之后，迪兰现在和伯母、妹妹一同生活着。在抵抗阿尔迪那王国入侵的激战中，迪兰惨败于对方主将“红莲的魔法师”之手，为了追寻更为强大的力量一雪前耻，迪兰踏上了冒险之旅。

角色分析

在6位主人公中拥有最高的物理攻击力，其光系职业是惟一能够装备盾牌的职业，可以大幅提升回避率，同时也持有回复魔法。上级职业パラディン的セイントセイバ-这一技能对于后期的暗属性敌人能够发挥重要作用。暗系职业则以各类セイバ-系魔法作为其魅力，能够给武器附加各种属性灵活打击不同弱点的敌人。推荐上级职业为可以习得四大属性+月+木的セイバ-魔法的ソ-ドマスタ-，其中月属性的セイバ-魔法“ム-ンセイバ-”可以吸收HP，需要灵活使用。



安洁拉（アンジェラ）

魔法王国阿尔迪那（アルテナ）的公主，是一位自由奔放的美女。从小就失去了父亲的安洁拉，一直是在母亲——阿尔迪那女王“理之女王”的严厉训斥下长大，渴望母爱的安洁拉也在叛逆心理的作用下，性格变得我行我素，令其老师感到非常头痛。然而安洁拉和其母亲完全不像的一点是，安洁拉对魔法极不擅长。因此为了玛娜之石的解放，“理之女王”选择了安洁拉作为祭品。然而在仪式上，安洁拉身上的魔力突然暴走，当她回过神来的时候，发现自己已经在城外的某个地方，而为了获得母亲的认同，安洁拉也由此踏上了冒险之旅。

角色分析

在6位主人公中拥有最高的知力，完全的魔法攻击型角色，インパクト等必杀技也能适度弥补攻击力较弱的缺陷。光系的上级职业可

以使用高级攻击魔法，而暗系职业的ル-ンマスタ-除了伤害魔法之外还有能够使敌人陷入异常状态的魔法。不过使用安洁拉的最大问题是后期不少BOSS对于攻击魔法和必杀技都有着反击技判定，所以不仅要对BOSS造成伤害还要尽量避免BOSS的反击，成为了操作安洁拉的最大难点。



盖文（ゲヴィン）

兽人王国（ビ-ストキングダム）的王子，实质是兽人和人类之间生出的混血儿，父亲是兽人王国的国王，而母亲则是一名人类女子。但是母亲在小时候就抛弃了盖文，失去了母爱的盖文，从小时候起就封闭了自己的内心，沉默寡言，而兽人王则将他当做杀人兵器进行培养。但其实盖文依然有着一颗温柔的心，而和小狼卡尔（カ-ル）的相遇逐步唤醒了他的内心。但是兽人王设计使盖文误杀了卡尔，盖文虽然愤怒，但却没有勇气站在兽人王的对面，为了寻找能够复活卡尔的方法，他离开了祖国，开始了自己的旅行。

角色分析

在夜晚可以变身兽化，攻击力大幅提升，而在兽化状态下受到攻击的话自身攻击力能够进一步提升（受到道具使用、回复魔法、辅助魔法等同样有攻击力提升判定），而且盖文一次攻击动作有2次伤害判定，虽然版面攻击力不如迪兰，但在短时间内的伤害输出是要高于迪兰的，由于使用空手攻击，攻击范围较小，易受反击是其弱点。光系职业能够习得回复魔法，暗系职业能够习得辅助魔法，由于本身性能强大的缘故，因此盖文的上级职业选择相对自由，选择哪个都没有明显劣势。



夏洛特（シャルロット）

圣都温迪鲁（ウェンデル）的光之祭司的孙女，是人类与妖精一族的混血——半妖精，因此虽然年龄已经15岁，但外观依然非常幼小。父亲是人类，而母亲是妖精，有时候会因为迷信而非常胆小。暗恋着在光之大神殿中工作的青年希斯（ヒ-ス）。希斯在调查圣都附近的谜之现象时，被突然出现的“噬死之男”（死を食らう男）抓走，为了营救希斯，夏洛特也离开了圣都开始冒险。

角色分析

在6位主人公中拥有最高的精神，非常擅长回复技巧，初期职业就拥有回复HP的魔法，在游戏前期就能发挥重要作用。转职后无论光暗属性都可能习得全体回复魔法。在上级职业方面，光系职业擅长セイバ-魔法，暗系职业则能习得召唤攻击魔法，不过其物理攻击就完全不能指望了。各个上级职业优势都很平均，都能习得全体回复魔法所以怎么选择都可以，不过在B路线（选择主人公是盖文或夏洛特的情况下）中，转职成ビショップ后，其特有技能タ-ンアンデッド对于最终BOSS有特效。



霍凯

沙漠的义贼团“那巴尔盗贼团”（ナバ-ル盗贼团）的成员之一，性格冷静沉着，严肃之余也不失幽默。发觉了首领弗雷姆康（フレイムカ-ン）被“美兽”伊莎贝拉（イザベラ）所操控的事实，正当霍凯站出来指证此事时，自己的好友，同时也是弗雷姆康儿子的伊戈尔（イ-グル）却突然离奇死亡，霍凯自己更被当成杀害伊戈尔的凶手而被送进了监狱。在同伴尼基塔（ニキ-タ）的帮助，霍凯逃离了监狱，并发现了弗雷姆康的女儿杰西卡（ジェシカ）也受到了诅咒，为了寻找解除杰西卡诅咒的方法，也为了洗清自身的冤屈，霍凯离开了“那巴尔盗贼团”，开始了漫长的旅行。

角色分析

在6位主人公中拥有最高的敏捷和运，不过攻击力较低，需要依靠攻击2次伤害判定来弥补。光系职业拥有优秀的陷阱伤害和丰富的月、木属性辅助魔法，而暗系职业除了伤害技能之外还有不少削弱敌人能力的辅助技能，同样有其独特的魅力。推荐的的职业为光系ワンダラ-，ルナティック可以降低BOSS的20%HP上限，而カウンタマジック可以反射一部分敌人的魔法。而暗系则是ナイトブレ-ド，不仅有降低敌人能力的辅助技能，本身攻击力也是上级职业中数一数二的。



莉丝

风之王国罗兰特（ロ-ラント）的公主，也是守卫国家的亚马逊部队的指挥官，是使用长枪的高手。由于年幼时母亲去世，年迈的父王也失去了视力，莉丝一手将弟弟艾利奥特（エリオット）带大，虽然年仅16岁但是性格中却已有了成熟的一面。由于罗兰特王国遭到了“那巴尔盗贼团”的突然袭击，不仅国王被杀害，弟弟艾利奥特也被掳走，莉丝立下了复兴祖国，救出弟弟的誓言而踏上了旅途。

角色分析

在6位主人公中是能力最为均衡的一位，由于使用的武器是长枪，因此有着最远的攻击距离。光系职业能够习得提升我方能力的辅助魔法，而暗系职业则能习得降低敌方能力的辅助魔法，在BOSS战中能发挥很大作用。不同的上级职业可以习得不同的召唤魔法，不仅伤害巨大，还能给敌方附加不同的异常状态，推荐上级职业是スタ-ランサ-，在BOSS战开始时可以使用全体能力提升魔法使得速战速决成为可能，召唤魔法マルドゥ-ク可以对敌方全员施加无法使用技能的沉默效果，虽然对BOSS无效，但是可以有效地控制一些杂兵的麻烦技能。



系统及心得

各项状态数值的效果说明

状态数值种类	说明
力	影响攻击力
敏捷（素早さ）	影响回避率，并且影响陷阱轮盘的旋转速度
体力	影响防御力和最大HP
知性	影响由知性决定的魔法攻击和魔法防御，并且影响最大MP
精神	影响回复魔法和回复道具的效果；影响由精神决定的魔法攻击和魔法防御，并且影响最大MP
运	影响回避率，并且影响陷阱轮盘的OK数和？？？种子的掉落几率

曜日与日夜的设定

本作中在时间上有着曜日（一周的星期几，游戏中用不同属性的日期来表示）和白天夜晚（游戏中用ウィスプの刻和シェイドの刻表示）的设定，对游戏的进行有一定影响。每一周有7天，而每一天又分为白天和黑夜，可以在菜单画面中确认，并可通过宿屋睡觉进行调整。

白天和夜晚则会影响怪物的出没，商店的开门关门和部分剧情的触发，同时盖文在晚上进入战斗后会变身为兽人。

曜日的影响

星期	属性	说明
マナの祝日	无	宿屋免费使用
ルナの日	月	月属性强化
サラマンダ-の日	火	火属性强化
ウンディ-ネの日	水	水属性强化
ドリア-ドの日	木	木属性强化
ジンの日	风	风属性强化
ノ-ムの日	土	土属性强化

战斗

《圣剑传说3》的战斗系统虽然沿袭了系列传统特色，不过一些细节还是有所不同。本作的地图和迷宫一如既往的被分割成了若干区域，不过只有当区域内存在敌人时才会进入战斗状态，进入战斗状态后B键从加速跑变成了使用必杀技（战斗状态下不能加速移动），同时只有战斗状态下才能积蓄必杀技槽，而战斗结束后积蓄的必杀技槽也会清0，不能继承到下一次战斗中，击倒全部敌人后会显示“WIN”的胜利信息。另外在战斗中离开该区域便可脱离战斗，不过逃脱之后所到达的区域也有可能会有敌人存在。另外某些区域一旦进入就会被封锁（显示“閉じ込められた”），这种状况下必须击倒全部敌人才能解除封锁。

宝箱陷阱

在战斗中全灭区域内的敌人后会获得宝箱，宝箱的掉落一般来自于被打倒的最后一个敌人，由于不同的敌人会有不同的掉落物，因此可以通过选择最后击杀不同的敌人来控制调整宝箱中的道具。不过在打开宝箱的同时还是有可能和前作一样触发陷阱，本作的陷阱变成了轮盘形式，玩家按A键确定之后会随机获得一个陷阱效果，具体如下：

陷阱	效果
OK	回避陷阱
箭	打开宝箱的角色受到最大HP1/8的伤害
尖刺	打开宝箱的角色受到最大HP1/6的伤害
烟雾	全员受到最大HP1/5的伤害
怪物箱	受到怪物箱的袭击
巨石	打开宝箱的角色受到最大HP1/2的伤害或被石化（低概率）
炸弹	全员受到最大HP1/2的伤害
死神	打开宝箱的角色死亡
皇帝箱	受到皇帝箱的袭击

TIPS 打开宝箱的角色的“敏捷”和“运”也会影响触发陷阱的概率

种子

打倒敌人后，从掉落的宝箱中有时候会捡到各种各样的种子，总共有6种类型，在宿屋的魔法花盆中种植可以获得各种各样的物品。

种子类型	获得物品
？？？の种	转职道具
武器防具の种	武器防具（各角色的最强装备多数都要通过该途径获取）
魔法の种	魔法道具（一次性释放各种魔法的道具）
飞び道具の种	飞行道具（飞镖、掷斧等）
アイテムの种	各种回复道具
ふしぎな种	复活道具

必杀技

在战斗中蓄满必杀技槽的话，按B键就可以使用威力强大的必杀技了，必杀技的威力受到角色职业级别的影响，初期职业是1.5倍伤害，中级职业是2倍伤害，上级职业是2.5倍伤害。

TIPS 要注意游戏中有一部分特定杂兵和BOSS在受到必杀技和魔法的攻击后，会使用反击技攻击玩家，在战斗中遭遇这种敌人的话，一定要注意在角色行动设定中将必杀技使用一栏关掉，以免在战斗中遭受敌人反击技的连续攻击而灭团。

转职

转职可以说是《圣剑传说3》的最富有特色的系统之一，本作中各个角色都有职业的设定，全部职业自低到高共分3个级别：初期职业、中级职业、上级职业。在满足一定条件后，调查各地的玛娜之石（マナスト-ン）便可以转职更高级的职业，初期职业达到LV18后可以转职成中级职业，并且有光暗两种分支可选择；而中级职业在到达LV38并携带有特定转职道具时，可以转职成上级职业，且每种中级职业无论光暗同样各有两种上级职业分支，也就是说每个角色最终会有4种上级职业。不同的职业可以让角色习得不同的技能，更高级的职业也会提升角色的必杀技威力，研究如何转职和队伍搭配，也是《圣剑传说3》的一大乐趣。

TIPS 玛娜之石最早出现在获取风精灵之力的风之回廊，想要尽早转职成中级职业的玩家不要错过。

TIPS 转职成上级职业所需的转职道具，需要在游戏流程后期打倒特定敌人获得“？？？の种”后，在宿屋的魔法花盆中种植后获得，转职道具除了用来转职之外，在战斗中可以当成普通道具使用，产生各种攻击或者辅助效果。

附：各角色转职分支一览

角色	初期职业	中级职业	上级职业	所需转职道具
迪兰	ファイタ-	ナイト（光）	パラディン	圣骑士の证
			ロ-ド	君主の证
		グラディエ-タ-（暗）	ソ-ドマスタ-	剑匠の证
			デュエリスト	斗士の证
安洁拉	マジシャン	ソ-サレス（光）	グランデヴィナ	奥义の书
			ア-クメイジ	秘传の书
		デルヴァ-（暗）	ル-ンマスタ-	ル-ンの书
			メイガス	禁呪の书
盖文	グラップラ-	モンク（光）	ゴッドハンド	金狼の魂
			ウォ-リアモンク	银狼の魂
		バシュカ-（暗）	デスハンド	死狼の魂
			デルヴィッシュ	魔狼の魂
夏洛特	クレリック	プリ-ステス（光）	ビショップ	圣水のこびん
			セ-ジ	盐のこびん
		エンチャントレス（暗）	ネクロマンサ-	灰のこびん
			イビルシャ-マン	血のこびん
霍凯	シ-フ	レンジャ-（光）	ワンダラ-	幸运のサイコロ
			ロ-グ	悪运のサイコロ
		ニンジャ（暗）	ニンジャマスタ-	必中のサイコロ
			ナイトブレ-ド	夜目のサイコロ
莉丝	アマゾネス	ワルキュ-レ（光）	ヴァナディ-ス	ブリ-シンガメン
			スタ-ランサ-	明星のクサリ
		ル-ンメイデン（暗）	ドラゴンマスタ-	骑龙のクサリ
			フェンリルナイト	グレイプニル

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

随着一年一度的传说祭召开，这次也久违地让"传说频道"回归来介绍一下近期"《传说》系列"的最新动态。今年传说祭比较尴尬的是没有公开任何与主机平台的《传说》作品有关的情报，那么在这第一次缺席了主机游戏情报的传说祭上又有什么新消息，就请看下文的报道。

Tales Of 游戏情报

2017年传说祭：毫无新作痕迹



▲ 2016年传说祭的新情报环节

要问起对于主机玩家来说传说祭有什么猛料，那就莫过于每年传说祭的新情报环节了。

近年来手游盛行加上主机平台游戏的推出速度不及PS2末期和PS3时期（也就是一般玩家称之为"《传说》量产化"的时期），不过依然能够保证让系列玩家们在传说祭上看到新情报，而且在新情报公开环节里大多数时候也都还有新作角色的声优登场进行游戏宣传。

这10年里传说祭的新情报环节有哪些游戏登台进行宣传了呢?

2008年→NDS版《心灵传说》

2009年→Wii平台《圣恩传说》、PS3版《宵星传说》、PSP平台的《对决传说》

2010年→PS3平台《圣恩传说f》、PSP平台《世界传说 光明神话3》、PSP平台《幻想传说 换装迷宫X》

2011年→PS3平台《无尽传说》、PSV平台《圣洁传说R》、PSP平台《英杰传说 勇气双雄》

2012年→PS3平台《无尽传说2》

2013年→PS3平台《仙乐传说 重奏合辑》

2014年→PS3版《热情传说》

2015年→PS4/PS3平台《绯夜传说》首次公开

2016年→PS4/PS3平台《绯夜传说》公开PV4



▲ 2014年传说祭的新情报环节

习惯了"每年传说祭有主机游戏新情报"的节奏之后，今年的传说祭就显得有些让人无法适应，因为——完全没有主机平台的任何动静。

今年传说祭破天荒地举办了3天，第1天的内容为《深渊传说》的舞台剧，第2天和第3天便是传统意义上的传说祭内容。第2天的新情报环节主推目前正在配信的3款手游：《链接传说》（**テイルズオブリンク**）、《星光传说》（**テイルズオブアスタリア**）和《镜光传说》（**テイルズオブザレイズ**），渴望主机游戏情报的玩家们将目光放在了最后一天，以为会有压轴的大消息公布。

鉴于《传说》新作开发通常需要2～3年，而2013年里曾有过《仙乐传说 重奏合辑》这部复刻合集作品直接在传说祭上公布发售日的例子，在今年的传说祭开始之前就有不少粉丝猜测今年会和2013年用同一个套路：直接在传说祭上公布NS平台的某部（或者某几部）《传说》作品的移植或者复刻作品。

然后就没有什么然后了，今年的传说祭就在这么一个没有任何主机游戏情报的情况下落幕了。

BNEI财报里透露的《传说》新动向蛛丝马迹



在5月11日，BNEI对2017年上半财年进行了业绩汇报以及针对下半年的工作展开进行了介绍。在针对下半年的主机平台动向里，注明了将会开拓NS平台的市场，并预定让《龙珠 超次元2》（暂名）、"《太鼓之达人》系列"以及"《传说》系列"在2017财年里登陆NS平台。早在NS公布时不久，在NS官网的支持游戏列表中就有了"《传说》系列"的LOGO，而BNEI这次的财报则是框定了其发售日的大致范围。由于财报计划的三部游戏里《龙珠 超次元2》是曾在PS4和XOne推出过的作品，NS版要么会是移植作，要么就是加强版，因此玩家们猜测《传说》也按着这个套路来走。

2017财年的范围不仅仅包括了从现在到12月31日，还包括了2018年的1月与2月，所以在看到一些日式游戏写"某某年冬季"发售时要留个心眼，因为你不会知道这个"冬季"指的是我们平时所认为的冬季还是财年意义上的冬季。

从时间上来说，BNEI在传说祭上公布这部NS平台的作品也是顺理成章的，不过天不从人愿（详情见上文），现在NS平台的《传说》作品公布时间又成了一个谜题。

目前认为BNEI会在TGS公布新作的呼声比较大，不过也有人以去年BNEI将《传说》作品的宣传重点偏向欧美地区的动作来猜测他们也许会在E3上有所动作，至于会不会是后者，想必大多数读者拿到这本书的时候已经知道结果了。



第 8 届系列人气投票结果

在传说祭现场，BNEI 公布了此前进行的为期一个季度的第 8 届“《传说》系列”人气投票的最终结果。

由于连续五届人气投票位居角色人气投票第 1 名和第 2 名的缘故，《宵星传说》的尤利・罗威尔与《宿命传说》的里昂・马格纳斯在上一届举办投票时已经被封为殿堂级别的角色，从此不再参加系列角色人气投票。







吉祥物人气投票（第 1 名 ~ 第 10 名）

名次	角色
第1名	拉皮德（宵星传说）
第2名	露露（无尽传说2）
第3名	缪（深渊传说）
第4名	诺尔敏（热情传说&绯夜传说）
第5名	蝙蝠（绯夜传说）
第6名	提坡（无尽传说&无尽传说2）
第7名	奎奇（永恒传说）
第8名	德永（深渊传说）
第9名	裘波、毕波、波波（神话传说）
第10名	柯林（仙乐传说）

角色人气投票（第 1 名 ~ 第 30 名）

名次	角色
第1名	米库里欧（热情传说）
第2名	路德加・威尔・库鲁塞尼克（无尽传说2）
第3名	卢克・冯・法布雷（深渊传说）
第4名	阿斯贝尔・兰德（圣恩传说&圣恩传说f）
第5名	艾森（绯夜传说）
第6名	史雷（热情传说）
第7名	薇尔贝特・克拉弗（绯夜传说）
第8名	裘德・玛提斯（无尽传说&无尽传说2）
第9名	泽洛斯・怀尔达（仙乐传说&仙乐传说 拉塔特斯克的骑士）
第10名	裘达斯（宿命传说2）
第11名	罗伊德・埃尔文（仙乐传说&仙乐传说 拉塔特斯克的骑士）
第12名	雷文（宵星传说）
第13名	杰伊德・卡迪斯（深渊传说）
第14名	艾米尔・卡斯塔尼埃（仙乐传说 拉塔特斯克的骑士）
第15名	弗连・西弗（宵星传说）
第16名	凯・塞西尔（深渊传说）
第17名	艾莉夏・迪夫达（热情传说）
第18名	帕斯卡尔（圣恩传说&圣恩传说f）
第19名	蜜拉=马克思威尔（无尽传说&无尽传说2）
第20名	艾多娜（热情传说）
第21名	莱菲瑟特（绯夜传说）
第22名	六郎・岚月（绯夜传说）
第23名	丽塔（宵星传说）
第24名	库拉托斯・奥利翁（仙乐传说）
第25名	斯帕达・贝尔弗尔玛（圣洁传说&圣洁传说R）
第26名	玛琪露（绯夜传说）
第27名	里德・哈谢尔（永恒传说）
第28名	莉亚拉（宿命传说2）
第29名	柯蕾特・布鲁涅尔（仙乐传说&仙乐传说 拉塔特斯克的骑士）
第30名	艾尔文（无尽传说&无尽传说2）



敌方角色人气投票（第 1 名 ~ 第 10 名）

名次	角色
第1名	阿修（深渊传说）
第2名	巴尔巴多斯・盖提亚（宿命传说2）
第3名	盖亚斯（无尽传说）
第4名	辛克（深渊传说）
第5名	达奥斯（幻想传说）
第6名	杜克・邦塔雷（宵星传说）
第7名	时雨・岚月（绯夜传说）
第8名	奥斯卡・德拉格尼亚（绯夜传说）
第9名	哈斯塔（圣洁传说&圣洁传说R）
第10名	爱丽丝（仙乐传说 拉塔特斯克的骑士）



转生的话最想成为该角色榜单（第1名～第10名）

第1名	尤利·罗威尔（宵星传说）
第2名	蜜拉=马克思威尔（无尽传说&无尽传说2）
第3名	露露（无尽传说2）
第4名	史雷（热情传说）
第5名	米库里欧（热情传说）
第6名	阿斯贝尔·兰德（圣恩传说&圣恩传说f）
第7名	艾多娜（热情传说）
第8名	裘德·玛提斯（无尽传说&无尽传说2）
第9名	丽塔（宵星传说）
第10名	艾斯蒂尔（宵星传说）

Tales Of 最大祭典

何为“传说祭”

当一款游戏发展成系列之后作品会开始渐渐增多，过个五年十年之后就会不断迎来各个作品的5周年、10周年之类的庆贺，“传说祭”（Tales of Festival）伴随着“《传说》系列”一起走到2017年的同时也迎来了这个大型庆典活动的10周年。

会场的变化

传说祭的首次举办是在2008年，首届传说祭的会场是在能够容纳1800人左右的文京Civic Hall。由于入场券供不应求的缘故，在2009年的第二届传说祭会场就换成了能够容纳5000人的PACIFIC横滨，场次也从2008年的1场开始不断增加，2009换到PACIFIC横滨后就变成了1天2场，2010年和2011年增加到2天3场。不过即便场次不断增加，传说祭也依然是处于每年一票难求的情况，于是乎在2012年的NBGI（现在已改名为BNEI）大笔一挥——将举办会场换成了横滨Arena。

横滨Arena能够容纳17000人左右的观众，即便如此每年的传说祭都是热闹不减。得益于会场的扩大，让公演的场次稳定在了2天各1场，截止至2017年也一直如此。



传说祭现场 Special Skit 人气排行（第1名～第10名）

第1名	2012年第2天	《传说名作剧场～蜜拉白雪公主和7个小矮人～》
第2名	2016年第2天	《试胆传说》
第3名	2015年第2天	《童话传说～辉夜之君是哪里的谁？！～》
第4名	2013年第2天	《大运动会传说～比起场地应该更满怀爱意～》
第5名	2014年第2天	《传说角色人气投票2014》
第6名	2016年第1天	《夏日祭典传说》
第7名	2015年第1天	《传说事件～在温泉度假村的大骚动！～》
第8名	2011年第2天	《剧团“Tales of”》
第9名	2012年第1天	《火焰的料理对决！传说的铁人》
第10名	2009年下半场	《命运家族（Destiny Family）前往横滨》



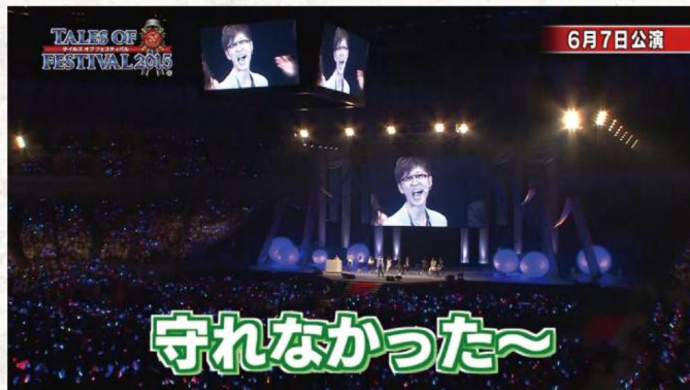
玩家与粉丝的庆典

传说祭是一个集合了“《传说》系列”的现场朗读剧、声优对谈、小型演唱会以及主机平台最新游戏情报公开的大型庆典活动，随着传说祭的规模不断变大，在现场的限定周边与先行贩卖周边也逐渐开始出现各种花样，时至今日这些周边也成了传说祭的一大卖点。

传说祭的举办通常是在6月，除了2016年由于会场横滨Arena装修变成了7月，BNEI也顺其自然地将这一年传说祭主题选为“夏日祭典（夏祭り）”。

在每年下半年里BNEI就会发售当年传说祭的蓝光碟（2013年之前的传说祭为DVD），让没能去会场的玩家或者是去了现场后想要回味现场节目的观众们来欣赏在会场上演的精彩内容。

顺便一提，传说祭的发起人之一便是从BNEI离职（现在已经转入Square Enix的ISTORIA工作室）的马场英雄，除了传说祭之外近年来他还是“《传说》系列”20周年展、“《传说》系列”音乐会的发起人之一。



TO小贴士 获得评价最高的传说祭 Special Skit 剧本作者是活跃于动画领域的编剧熊谷纯。

360 in One



“360 in One”栏目本期再次与大家见面。如果你不知道这是个什么样的栏目，从名字里的 360 和 One 也应该能猜出来，这是一个和 Xbox 有关的栏目。没错，本期的内容和刚刚于 6 月 1 日上线的 Xbox Game Pass（简称 XGP）有关，不单有 XGP 的相关说明，还有游戏推荐。我们的口号是：玩不过来！

认识XGP

XGP 的正式名称是 Xbox Game Pass，它是微软推出的最新游戏订阅服务，玩家只需交纳一定费用（9.99 美元 / 月），即可任意游玩当月 XGP 游戏库中的 100 款以上的游戏。下面我们将全方位为您解析这项服务的过人之处。



游戏阵容

XGP 服务于 6 月 1 日正式上线，面向所有 Xbox LIVE 用户开放。截至本文完成之际，微软并未公布下个月的游戏名单，因此我们只能先以 6 月为例进行说明，但微软已保证每月都会有超过 100 款游戏供玩家选择。

众所周知，微软的全球化一向做得非常出色，但由于各个国家地区的规定不一样，外加部分游戏有严格的版权限制，这导致不同的卖场中出现的游戏也会有所区别。以游戏最全的美服为例，6 月美服的 XGP 游戏库里有 112 款游戏；切到港服，则有 106 款游戏；而英服和美服一样，同样有 112 款游戏。

尽管不同服的游戏略有区别，但这对玩家来说没有影响。因为 XGP 同样支持换区，玩家可以在任意服交费订阅 XGP，之后只要在主机系统里更改所在区域，即可前往其他服下载 XGP 游戏。如此一来，自然也不存在语言版本问题了。不过需要注意的是，目前仍有部分国家和地区不支持此服务，例如中国大陆和日本。

订阅 XGP 服务后，玩家只要选择“游戏和应用”中的“会员资格”，进入“XBOX GAME PASS”，即可看到现在能够下载的游戏阵容。

TIPS

可能有会有读者好奇地问，那么港服究竟少了哪 6 款游戏呢？答案如下：

· 双截龙 霓虹
· 乐高蝙蝠侠
· Kyub
· Steredenn
· The Book of Unwritten Tales 2
· The Golf Club

除了那个《乐高蝙蝠侠》可能是因为版权关系外，另外 5 个游戏不上港服的理由不明。不过也许只是时间问题，毕竟从内测开始到正式上线，XGP 的游戏库也更新过好几次了。

如何交费

光是看到 112 这个数字，想必就有很多朋友心动了，再听说月费只有 9.99 美元，估计马上就想到怎么交费的问题了。上面说过了，XGP 支持换区，在任意服交费订阅后，即可在所有支持 XGP 的服里自由下载。因此大家的首选应该都是最近刚刚支持了支付宝的港服。

登入港服后，XGP 的提示应该会出现于首页的右上方，如果没有的话就直接在卖场里搜索 Xbox Game Pass，这样就能看到这项服务。不过玩家并不能直接订阅，必须像金会员一样，提供一种有效的付款方式才行，以方便自动续费。港服提供了 3 种付款方式，分别是信用卡、PAYPAL、支付宝。然而经测试，使用中国大陆的支付宝账户并不能完成订阅，这和访问 IP、账单地址没有关系，因此只能使用另外两种方法。

另外从兑换代码这个选项来看，应该是可以购买 25 位码来完成订阅的，只是目前还没有这种码出售。考虑到用中国大陆支付宝账户购买游戏的功能也是港服后来开放的，也许在不久的将来，官方也会放开 XGP 订阅的限制，大家可以尝试一下。如果发现为账户添加了支付宝的付款方式后，在订阅 XGP 时仍需你提供一个新的支付宝账户，即代表此功能暂时还未对中国大陆开放。

现在加入 XGP，还有 14 天免费周期，不过你依然需要提供一种有效的付款方式才能获得它。在免费周期结束后，微软会从你的付款方式中自动扣除月费，美服是 9.99 美元，港服是 79 港币。如果扣费失败，服务将会暂停。目前 XGP 服务没有年费的设定，只能按月扣费。如果想取消此服务，只需进入“游戏和应用”中的“会员资格”，进入“XBOX GAME PASS”，选择管理，就会看到当前的订阅方式，更改和取消都在此进行，无需人工服务，十分方便。

使用需知

可能有些朋友对于XGP服务还是觉得难以理解，下面我们就为大家再说明一下。你可以把XGP服务理解为微软开设的一个在线游戏租赁店，此店采用会员制，只要交足月费，即可畅玩店内的所有游戏，而具体的游戏阵容会按自然月进行改变。

正因为是租赁，所以XGP服务具有以下特点：

一、游玩XGP当月游戏时没有任何限制，但DLC需要另外下载（无论收费还是免费），同时联机功能依然需要具有金会员资格。

二、XGP游戏阵容每月都会有所不同，由于目前是第一个月，微软也未公布7月会有哪些变化，所以不太清楚前后两个月的游戏阵容能有多大变化。如果某个游戏在下个月退出XGP，那么即使玩家已经下载并游玩过，也无法继续免费游玩。

三、如果想将某个游戏永久珍藏，可以在XGP期间以优惠的价格购买。如果具有金会员资格的话，游戏本体和DLC还会折上加折。

想必有不少朋友都有这样的担心，如果某个游戏没有打完，下个月又退出XGP的话，岂不是很不爽？这个时候就建议大家直接购买了。另外个人感觉XGP应该是从一定数量的游戏（例如300款）中每月选出100余款轮流免费，当然随着时间的推移阵容会越来越强大。如果真的出现游戏阵容变化很大的情况，这反而是好事，说明微软很厚道，大家说是不是这样？

关于X360游戏

如今Xbox One可以游玩X360游戏已不是什么新闻，微软也保证每个月都有两款X360免费向金会员提供下载。不过由于X360时代不支持卖场转区，还有锁区这个遗毒存在，所以用Xbox One玩X360游戏的体验并不完美。这主要表现在部分游戏下载需要对应地区的IP、无法在主机端下载地区限定的游戏等。XGP服务提供了为数不少的X360游戏，那么实际上是否也会遇到这些问题呢？

答案是否定的。经过测试，XGP已经完全克服了以上问题，不仅不再有IP的限制，而且支持玩家转区下载X360游戏，十分方便。如今X360游戏就和Xbox One游戏一样，只要点击下载，就会立刻开始下载，再也不担心出现什么幺蛾子。

合购设定

尽管XGP服务的费用低廉，不过想必还是有不少玩家动起了合购的心思，这里可以明确地告诉大家：XGP支持合购！作为订阅服务，XGP和金会员如出一辙，支持两人共享。这里我们就不介绍原理，直接列举方法。为简便起见，以下将订阅了XGP服务的账户简称为XGP账户。

A. 将一台Xbox One主机登记为XGP账户的常用Xbox后，该主机上的所有账户均可离线游玩所有XGP游戏，且XGP账户无需登录。

B. 在没有被XGP账户登记为常用的Xbox One主机上，需要让XGP账户保持在线登录状态，这样该主机上的所有账户在线登录后才能游玩所有XGP游戏。（可以用一个手柄同时登录多个账户。）

从以上描述不难看出，其实XGP的合购设定与金会员和游戏合购是一样的，如此一来等于说每月9.99美元的价格又能打个对折，真是十分厚道。

6月XGP游戏阵容检阅

好了，接下来我们会带大家认识一下6月XGP的游戏阵容。虽说玩家可以方便地在主机上查看这些信息，但由于数量众多，加上可能还有持币观望的朋友，还是有必要来一个进一步的说明的。接下来我们将按大作、成就作分别进行说明。

大作及精品

对于以下这些游戏，相信只需列出名字就可以了，并不需要纱迦对它们进行过多的介绍。

游戏名	机种
生化奇兵	X360
生化奇兵2	X360
生化奇兵 无限	X360
战争机器	X360
战争机器2	X360
战争机器3	X360
战争机器 审判	X360
边境之地	X360
时空幻境	X360
神鬼寓言Ⅲ	X360
极速房车赛2	X360
完美黑暗 零	X360
圣域3	X360
灵魂能力Ⅱ HD	X360
铁拳TT2	X360
玩具兵团	X360
玩具兵团 冷战	X360
XCOM 以敌制敌	X360
鬼泣DMC 决定版	Xbox One
兄弟 双子传说	Xbox One
战争机器 终极版	Xbox One
光环5 守护者	Xbox One
光环 斯巴达突袭	Xbox One
疯狂麦克斯	Xbox One
麦克斯 兄弟魔咒	Xbox One
NBA 2K16	Xbox One
劫薪日2 犯罪狂潮版	Xbox One
黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Xbox One
出击飞龙	Xbox One
日暮城狂欢	Xbox One
超时空战队	Xbox One
泰拉瑞亚	Xbox One
移魂器	Xbox One

成就神作

对于成就犯来说，自然还有一类游戏值得关注，那就是成就神作。下面将会为大家推荐几个成就神作，其实XGP送的成就神作远不止这些，但部分X360游戏如今看来已经不是太值。这主要归功于Xbox One将所有游戏的成就都提升到了1000点。

桑塔与海盗的诅咒

Shantae and the Pirate's Curse

“《桑塔》系列”的第3作，玩法为2D横版动作过关游戏，玩家要操作半精灵少女桑塔与宿敌女海盗瑞思奇一起闯关。游戏人设是“《洛克人ZERO》系列”的画师KOU，虽然是欧美厂商的作品，但是有着浓郁的日式风格。15小时即可全成就，难度也不算高。《PlayStation专门志5》有完全攻略。

D4 暗梦永存

D4：Dark Dreams Don't Die

《D4暗梦永存》是Xbox One前期重点打造的日式Kinect大作，由于各种原因最终游戏素质未达到预期，而且初期版本的BUG偏多，也并非Kinect专用游戏。本作曾作为金会员免费游戏出现过，全成就需12小时，难度不高，但需要攻略，用手柄也能全成就。



防御阵型2

Defense Grid 2

《防御阵型》曾经是X360的招牌塔防游戏。游戏集合了塔防游戏应有的一切要素，还支持在线游戏。根据玩家的表现，每关还有金银铜3种奖章作为评价。游戏全成就需要20小时以上，但是难度不高，在线成就也可以和朋友合作搞定。

生化危机0

Biohazard 0

犹豫了半天，最终还是决定将这碗冷得不能再冷的饭放到成就神作里来推荐。本作相信是不用多作介绍了，如果没玩过当年的NGC版，还是可以体验一下的。15小时即可全成就，不过有一定难度，主要得看玩家能否忍受老式操作。



海拉尔国家地理 National Geographic of Hyrule

虽然距离《塞尔达传说 荒野之息》发售已经过去了3个月，但这股从海拉尔吹来的风依然没有离去。特别是Rockstar的《荒野大救赎2》延期到明年之后，2017年度游戏的桂冠似乎可以提前内定了。有鉴于此我们特意开设了这个《塞尔达传说》游戏专页，为系列的新老粉丝献上有关海拉尔这片神奇土地的精彩内容。第一期我们就来说说目前正火的amiibo。



塞尔达传说 荒野之息 amiibo推荐

何为amiibo

amiibo是任天堂官方推出的内置近场通信NFC芯片的模型手办，它诞生于2014年8月。amiibo的作用主要有二，其一自然是当作玩具来收藏，其二是可以和游戏进行联动。通过amiibo上的NFC芯片能和主机进行连接，以此解锁游戏内的角色内容，或保存相应角色的资料。在《塞尔达传说 荒野之息》中，amiibo的作用是获得各种各样的物品，其中不少都是amiibo限定的，正常游戏无法获得。

如何使用amiibo

要想使用amiibo，首先需要在游戏的设定中把第一项amiibo改为允许使用，如果你是第一次在NS上使用amiibo，还需要在主机界面进行一些设置。完成设置后让林克发动amiibo能力，amiibo能力在游戏中被归入解谜道具这一类，需要按住↑键后选择。选择之后按L键发动，这时地上会出现一个光标，此状态下读取amiibo数据即可。

读取amiibo数据的方法是将amiibo放至控制器的指定位置上，如果是Joy-Con，需要放到右摇杆上；如果是Pro手柄，则需要放到手柄中央的Nintendo Switch标志处。

另外要说的是，必须在剧情推进到主线任务“闭ざされた大地（The Isolated Plateau）”出现后，才能使用amiibo。不过这也是相当前期的事情了。



作弊大法

通过amiibo可以获得一大堆料理和武器，还有铁箱、马、服饰之类的好东西。不过每个amiibo每天只能使用一次，因此派生出了两种作弊大法。

●存读档

这种方法适用于想刷出惟一指定道具的情况。首先来到任意可以使用amiibo的地方，手动存档。之后发动amiibo，如果召唤出想要的东西，获得后保存。如果没有召唤出想要的东西，读档回到召唤前，这样就能重新召唤，直到刷出想要的东西为止。



●改时间

这个方法适用于想刷出某个amiibo对应的多个东西时，或者是单纯地想快速获得大量资源。发动amiibo后拣完所有东西，之后存档，然后按HOME键回到主界面，进入设定（System Settings）→本体（System）→日付と时刻（Date and Time），把当前时间改为不同于当前的任意一天；然后按HOME键，将光标停在游戏中按Y键，选择退出游戏。最后重启游戏，登入账号，读取刚才的档，这样amiibo又可以使用了。

注意如果玩家设定了与互联网同步，那么将无法自由更改时间，不过在日付と时刻（Date and Time）里将第一项改为OFF即可关掉同步。

效果说明

关于每个 amiibo 在不同游戏中的用途，任天堂提供有专门的网站进行查询，地址为 :https://www.nintendo.co.jp/amiibo/chart/index.html，在这里玩家可以查到每个 amiibo 手办对应的游戏表。但是这个表里标注的内容比较肤浅，并不会具体指出有什么珍稀物品。而 amiibo 能刷出来的东西，都是在一定范围内随机出现的，如果要想刷到好东西，有时候甚至需要刷好多遍。

接下来首先让我们来看看每个 amiibo 的效果说明。不在下列的 amiibo，只能在游戏中刷出普通的鱼、肉、蘑菇、植物、果实。

林克（弓箭）《荒野之息》

肉、鱼，以及弓矢。

林克（骑马）《荒野之息》

蘑菇、武器，以及限定马具。

守护者《荒野之息》



矿石、古代素材、古代武器。

塞尔达《荒野之息》



植物、矿石、盾。

哥布林《荒野之息》



回复道具、肉以及哥布林用武器。

狼林克《黄昏公主》



必定召唤出狼林克。

林克《大乱斗》



果实、装备、《黄昏公主》服装以及艾波娜。

塞尔达《大乱斗》



植物、矿石、装备，以及限定武器。

卡通林克《大乱斗》



鱼、装备、限定武器以及《风之杖》服装。

席克《大乱斗》



蘑菇、希卡族武器、限定服装。

加农《大乱斗》



钱、桶、矿石和装备。

林克《时之笛》



肉、装备、限定武器以及《时之笛》服装。

初代林克



钱、装备、限定武器以及初代服装。

卡通林克《风之杖》



鱼、装备、限定武器以及《风之杖》服装。

塞尔达《风之杖》



植物、矿石和装备。

林克《梅祖拉的面具》



蘑菇、装备、限定武器以及《梅祖拉的面具》服装。6月22日上市。

林克《黄昏公主》



果实、装备、《黄昏公主》服装以及艾波娜。6月22日上市。

林克《天空之剑》



钱、装备，以及《天空之剑》服装。6月22日上市。

效果说明

说到艾波娜（エポナ/Epona），系列老玩家应该都知道这是林克的爱马。在《荒野之息》中玩家可以捕捉到和艾波娜非常相像的野马，不过这些野马都不是真正的艾波娜。真正的艾波娜需要用 amiibo 召唤出来，目前只有林克《大乱斗》amiibo 能够召唤，不过等到 6 月 22 号之后会多一个选择 ：林克《黄昏公主》amiibo。

从实践来看，召唤艾波娜的几率不低。艾波娜会直接出现，而不是像其他召唤出来的东西那样从天而降，或是从宝箱里跳出来。为了方便玩家登录，建议在马宿附近召唤。完成登录后，马宿主人会惊呼这是传说中的艾波娜，并拒绝林克改名的请求。艾波娜的所有能力都是 4 星，可以说是最强的马之一。

黄昏之光弓

这是用塞尔达《大乱斗》amiibo 召唤出来的限定武器，默认攻击力为 30。黄昏之光弓是一把非常特殊的弓，它的箭数无限、射程无限，而且飞行轨迹不受重力影响，可以默认为直线。配合近乎无限的射程，能够在超远距离阴死各种强敌。在 418 期杂志中我们为大家介绍了用 BUG 偷出本作最终决战兵器——光之弓的方法。和黄昏之光弓相比，光之弓同样是箭数无限，攻击力高达 100，但它射出去的箭会受重力影响，因此射程有限，而且在中远距离的精度很成问题。至于 BUG 带来的风险就更不用多说了。不过黄昏之光弓有个很大的问题是有耐久度设定，虽说可以利用 amiibo 无限刷，但出现几率很低。总的来说实用度一般，娱乐性一流。

狼林克

用狼林克《黄昏公主》amiibo，可以必定召唤出狼林克。狼林克会作为林克的帮手出现，满足条件后最大有 20 颗心。他会在战斗中帮助林克，林克也不必担心自己的攻击会伤到他，只有爆炸箭是惟一可以伤害到他的己方武器。狼林克的另一大作用是可以充当人肉雷达，只要在图鉴中设定好要寻找的东西，狼林克就会主动带路，十分好用。

STEAM AGE 蒸汽时代

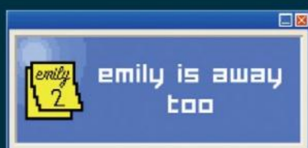




栏目主持
稀饭&三日月

文 Sumire 编 三日月

最近 Steam 上最火的游戏应该就是《铁拳 7》了，虽然格斗游戏在 Steam 上一直不算是个相当热门的游戏类型，本作的国区价格也不算特别友好（普通版 307 元），但凭借着其宜人的上手难度、精美的画面、厚道的游戏内容以及上胜的优化使它获得了相当不错的评价。可见游戏卖的贵不贵并不是一个大问题，重点还是在游戏质量本身。这次蒸汽时代将为各位带来两款文字冒险类游戏，两款游戏的共同点是虽然不算大制作，但都以自身不错的创意而获得玩家的好评。铁拳打得多了手也会累，这时候静下心来读读故事不也挺好的吗。



Emily is Away Too

-- 这次你再也不是备胎了

○美国高中生聊天模拟器
○真爱或是修罗场，取决于你

游戏信息

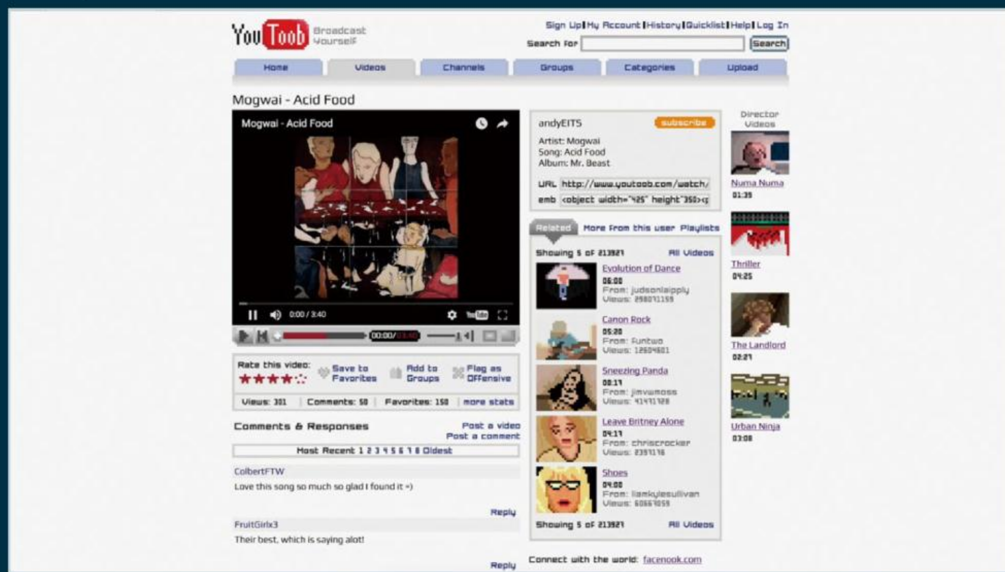
类型：文字剧情
开发商：Kyle Seeley
发行商：Kyle Seeley
发售日期：2017年5月27日
用户测评：好评如潮
是否有中文：无

游戏简介

对于新来乍到的蒸气人来说，在众多免费独立游戏之中，《Emily is Away》令人印象深刻。游戏以经典的 Windows 聊天工具作为主要的交互界面，玩家需要选择不同的聊天选项来完成与 Emily 的对话。

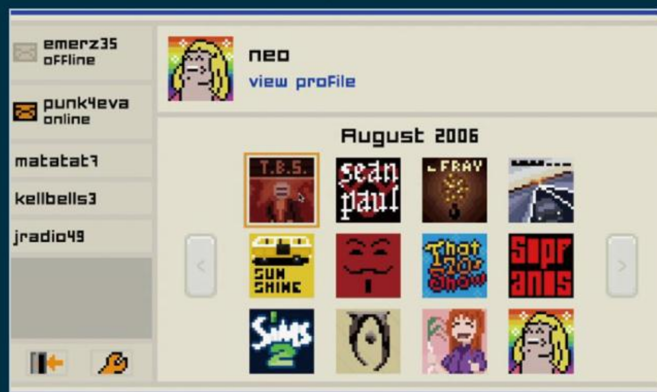
前作的结局令人唏嘘。你和 Emily 通过聊天成为了密友，时间飞逝，Emily 与混球男朋友交往，转而向你寻求安慰。当你以为有机可乘的时候，你们之间的关系却因此急转直下。你打下了一行字，转而将其删除，聊天选项只剩下了满屏的“Goodbye”。

让人充满遗憾的结局如今有了转机。在游戏续作《Emily is Away Too》里，你将结识 Evelyn，这是一个与乖巧的 Emily 截然不同的女生，而曾经的密友 Emily 也再次成为了可攻略对象。与前作相比，续作创建了一个更为真实的网络环境。你可以收发文件，可以接收外链并打开一系列作者精心设计的“Youtube”和“Facebook”，打开以假乱真的网页后，你将会听到她们喜欢的歌，看到她们的 Facebook 主页。



评价摘选：
BadLiar
——玩这种游戏总会让我产生我很会聊天很会倾听很会撩妹的错觉

相同的爱好，相同的价值观，善解人意的你仿佛与她们心有灵犀 如果放到普通的Galgame里，此时的你肯定已经成为了人生赢家。相信开发者亦是深谙此道，如果你在聊天时应对得八面玲珑，那么谎言被揭穿的一刻就会来得更为无情；相反，坚持真我则会收获无暇的爱情。



有民间组织将续作翻译为《艾米莉也离你远去》，但从结局看来却是与续作不尽相符了。“Away”一词在续作中还有着“离开状态”的意思，在续作中，每当妹子们有事暂时离开、或躲避某个烦人的家伙时，都会将聊天状态转为“Away”，并附上一句独特的“离线留言”。尽管以美国文化为主的游戏对于国人而言存在着文化差异，但熟悉的功能依然能让人感到几分亲近。

虽然游戏没有提供官方中文，但简单的英语会话并不会造成太大的语言障碍。两小时的游戏时长你既可以当作锻炼阅读理解，也可以当作从无到有谈一场恋爱。





WILL：美好世界

-- 转动手中的文字，完成逆天改命

○ 更改文字序列即改变因果关系
○ 角色故事代入感极强
○ 质量上乘的国产佳作

游戏信息

类型：文字剧情
开发商：4D Door Games
发行商：4D Door Games
发售日期：2017年6月6日
用户测评：特别好评
是否有中文：有

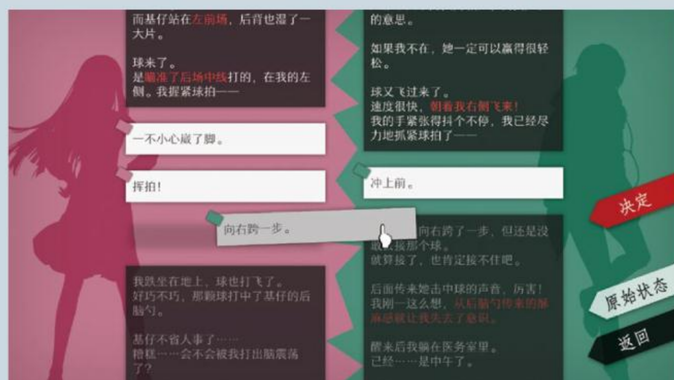
游戏简介



第一次遇见《WILL ：美好世界》是在论坛的宣传贴里，数张人物立绘和游戏截图，再加上一段游戏介绍，让笔者构成了对《WILL ：美好世界》的整体印象 ：日系风格的人物立绘，毫不花哨的游戏界面，一切都围绕着文字进行，阅读、推理后进行拼凑是游戏的主要玩法。

在“666”的吉利好时辰，根据开发者的指引，笔者在月黑风高之夜打开了游戏。如神仆“一只”所述，身为“辞”神的你，只需阅读文字内容（凡人写下的信）后进行推理，并对文字片段进行重新排列，则可改变因果，并形成新的命运。在一开始，机械式的拖动未免让人感觉到无趣，但之后的数十分钟内，文字片段数量增多使游戏难度增加，周而复始的失败让玩家收获了不同的结局。但是，“失败的结局”并不等于“Bad End”，比如网宅基仔的失败总会伴随着一脸懵逼和生无可恋，与略显灰暗的其他角色故事相比，实在令人啼笑皆非。

与此同时，在游戏的过程中仿佛在看一部精彩的群像剧，每位角色均以第一人称写下自己的遭遇并向神求助，但他 / 她与其他人的命运早已纠缠在一起。比如香港出身的基仔，在目前笔者的游戏进度中，他仅仅是李雯生命中的过客，但基仔是否会和在香港寻找姐姐的墨西哥人卡洛斯产生交集？同为天然呆属性的基仔和卡洛斯又会产生怎样的火花呢？游戏中任何蛛丝马迹都会让人浮想联翩。



尽管如此 ,文字片段中的“逻辑”实在让人摸不着头脑，红色文字的提醒似有若无。但只要将文字片段按照枚举法逐一进行排序，总能够达到 S 级的美好结局 ；而结局分级、允许无限挑战的做法代表着只有达到 S 级结局才能够开启下一个事件。虽然在笔者的预想中，这应该会是一个具有多线程结局的游戏，但从实际游戏看来，影响结局的因素并不在于每个事件达成的结局等级，而影响结局的因素是什么，还请诸位亲自进行探索吧。



评价摘选：
Alpha
——运用语言把戏的全新玩法，游戏中后期的深度让我十分惊讶

多边共享

用科技战胜科技，带给孩子们的新世代玩具

——索尼机器人玩具toio公布

周边

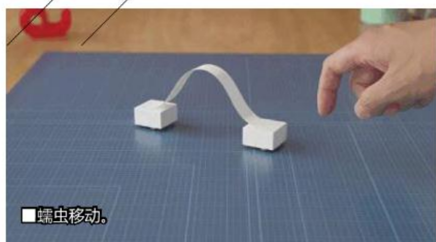


六等星 提供

随着科技的普及，电子设备走进了千家万户，手机与平板电脑替代了小孩子们的玩具，记得小时候只有放寒暑假了才能趁父母上班之际偷偷玩一会FC。暂不说游戏的利弊，液晶屏幕与手机信号的辐射对于正在发育期的小朋友肯定是不利的，中国父母们肯定都不乐意自己的孩子成天盯着屏幕，日本作为少子化的国家就更不用说了。索尼近日便推出一款实体智能玩具 toio，立志改善如今儿童的娱乐方式，发掘其聪明才智以及实践能力。

toio 由控制台、模块卡片、手环、方块机器人四个部分组成，根据模块卡片的不同，方块机器人会以不同的行动方式运作，或者也可以通过手环手动控制。虽然看上去非常简单，但愈是简单的方式愈有无穷的创造力。与其将其看作玩具，不如说是一个玩具平台，它将可以与其他物件进行组合，发挥出意想不到的乐趣。

toio 目前定价含税为 20000 日元，包含两个手环和两个方块机器人，模块卡片除了内置的外需要另外购买扩充，预计今年冬季正式发售。不愧是索尼出品的黑科技，价格真是不便宜啊，不过用来替代孩子手中更昂贵的电子设备，还算可以接受吧。



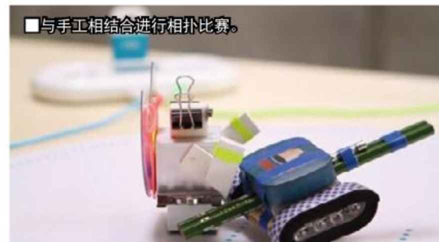
■蠕虫移动。



■钻缝隙。



■抓取。



■与手工相结合进行相扑比赛。

来自外星的未知恐怖

——电影《异星觉醒》介绍

电影



三味线 提供

若你以为《异星觉醒》又是一部拍烂的 SF 异形大战 那你就能在电影院享受到一份“惊不惊喜，意不意外”的套餐了 没错 这部被网友戏称为“情侣杀手”的电影，其实是一部惊悚片。

电影讲述的是几名宇航员在地球外发现了来自火星的生物细胞，并试图以一种合适的实验环境来唤醒它，为人类的宇宙探索揭开新篇章。随着数日的精心培养，这只生物细胞通过不停繁殖，最终成长为一种惊悚而强大的生物，并且逃离了实验室，对主角们展开虐杀，恐怖开始在空间站中蔓延。片中的血腥场景十分吓人，诸如老鼠爆体而亡、外星生物从口中钻进人体等镜头并不少见，其尺度之大甚至让小编好奇是怎么过审的，总之周边的情侣都吓得抱成一团，可怜的小孩全程遮眼（或许已经成为童年阴影）。然而本片最渗人的地方方并非这些惊悚画面，而是那种危险不知

会出现在何处，死亡脚步渐渐逼近的紧张感。眼看队友一个个死去，难以言喻的悲伤、阻止外星生物入侵地球的使命等诸多情感交缠在主角们的心中，就连荧屏外的观众都能感受到那种窒息的心理压迫感。影片的结尾也设计得十分精彩，看似走向美好的剧情突然转折，在你最放松的时刻再赠送一波恐怖杀必死，顺手再接上一首明显更适合 Good Ending 的片尾曲，这反差感实在是让人心情复杂……

《异星觉醒》的英文原名为“Life（生命）”，意思可谓一语多关，既表达了新生命体诞生的那种兴奋与喜悦，也隐喻了宇宙探索中必然伴随着的种种危险，生命的本身既脆弱又珍贵。不过即使是这样，相信人类也不会停下探（zuo）索（si）的脚步，毕竟生存是生物最原始的本能，而那只看似凶残无比、不停展开杀戮的外星生物，其实究其根本，也不过仅仅是想——活下去罢了。



真100 in 1!
——实在有趣的FC神作Best100

周边



乌冬 提供



受迷你红白机影响，游戏界掀起了一阵怀旧风，其实玩多了画面华丽的次世代游戏，拿老游戏来换换口味也不错，不过 FC 游戏林林总总，挑选起来也是一件费神的事，这时就需要一本《实在有趣的 FC 神作 Best100》参考了。

本书的特点则在于从“不可不玩”和“以现在的视点来看也非常有趣”出发，追求实用性，游戏的介绍以排名的形式列出，从 1053 款游戏中选出了 100 款类型各异的作品，排名依据则是 10 位资深游戏编辑的打分。

在众多 FC 游戏中脱颖而出夺得第一的是《勇者斗恶龙Ⅲ》，书里用了“造成社会现象的名留青史 RPG”的口号介绍，编辑的评语有“将日式 RPG 等级大幅提升的里程碑级作品”和“导入划时代的系统，即使现在来看也不会过时”等。第二名则是国内玩家也非常熟悉的《超级马里奥兄弟》，评语有“自由与偶然带来的无限可能性和玩法”、“发售 30 年后今天也能感到作品深奥”等。除了这些耳熟能详的作品玩，还有《巴比伦塔》、《迷宫组曲》、《百之世界物语》等一些同类书籍比较少见的作品，而且编辑的视点也相当独到。

本书还有一个特点是除了有游戏内容和评论外，同时还介绍了游戏现在的情况，如中古价格，还有可通过复刻或模拟的形式玩到的平台等，让玩家不止能看，还能方便地找到该游戏，对于喜欢收集复古游戏的玩家来说非常方便。

最终幻想Ⅻ × 锐步联动产品抽选开始！

周边



八重樱 提供

锐步是全球知名的运动跑鞋品牌，相信不少玩家都曾经买过他家的产品。舒适的脚感，亲民的定价，这些优势使得锐步一直备受青少年们的喜爱。

如果你热爱运动，同时也深爱着《最终幻想Ⅻ》的话，现在有一个更好的选择提供给你——借着《最终幻想Ⅻ 黄道纪元》即将发售之际，SE 也与锐步公司搞起了联动商品，锐步旗下最具人气的“Furylite”将与《FF12》一起推出限量款式！

这款合作款名为“『FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE』× YourReebok '裁判长 'MODEL”，纯黑色的鞋面上印有银色的裁判长的 LOGO，低调奢华有内涵，售价也仅要 17990 日元（不含税）。

即日起，至 6 月 30 日，登陆指定的网站参加抽选，就有机会入手这款限定跑鞋。各位粉丝们可要抓紧时间了哦！以下为抽选地址：http://reebok.jp/yourreebok/finalfantasy/



抽选地址二维码



一个人的军队
浅谈游戏里的特种部队

在很多主视角射击游戏中，玩家扮演的大多是一些能以一敌十的精英士兵，这些角色有可能来自 141 特勤队、斯巴达、彩虹六号、幽灵小队等等。而这些或真实或虚构的特种部队以其出色的战斗力征服了很多玩家，实际上除了在游戏里，现实中还存在着很多特种部队。虽然他们可能不像游戏里的角色那样喘气回血或者穿梭于枪林弹雨还能安然无事，但他们的战斗力以及其实际战斗的残酷，却是我们这些生活在和平社会里的玩家很难想象得到的。

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 三日月 美编 anubis



SAS 英国特种空勤团

对于现在大部分年轻玩家（这里的"年轻"特指 00 后玩家）来说，SAS（Special Air Service，一般译为"特种空勤团"）算是世界众多特种部队里最耳熟能详的一个。毕竟作为主视角射击游戏的巅峰作之一，"《COD 现代战争》系列"的几个主要角色都是来自于此部队，其中就包括了"钱队"约翰·普莱斯上校以及玩家操作的主要角色之一："肥皂"约翰·麦克塔维什上尉。

当然，即便不放在游戏界，SAS 在历史上也算是鼎鼎有名。SAS 是一支来自英国的特种部队，于二战初期由大卫·斯特林创立，那时候的 SAS 还不是叫现在这个名字，而是被称呼为"L 小队"。在对外宣称中，SAS 最开始的规模只是一个团而已，只在北非战场战斗，而且他们并不是和陆军，而是和空军一起行动。说是"对外宣称"的原因是，和一般的"团"（2000 到 4000 人）相比，实际上 L 小队的总成员只有 65 个人（5 个长官，60 个士兵）。为什么人会这么少还要称呼自己为一个团呢？除了因为这是一支主要负责敌后行动的特种部队外，最主要的目的是要欺骗德军，让他们误以为英国空军旗下有一支规模大数千人的伞兵部队，当然事后他们的辉煌战绩也证明了，虽然人数不足百人，但他们所能创造的战果却堪比一支数千人的军队。

罗马不是一天建成的，SAS 也不例外。在 L 小队的第一次行动中，由于恶劣天气以及敌军顽强反抗等原因，他们在那次行动中损失了 22 位士兵，一下子整个小队三分之一的人就不见了，这肯定算不上是一次成功的行动。不过在第二次行动中这支特种部队就向世人证明了他们的实力，他们成功攻击了位于利比亚的三个德军机场，摧毁了多达 60 架德军飞机。而他们所付出的代价只有两位士兵和三台军用吉普车而已。

在二战结束后SAS被解散了一段时间，但很快又因为战后英国的反殖民战争而重组，在那时候他们就以其独特而出色的战斗能力而著称，不过让他们真正意义上的“闻名于世”是在此之后。在20世纪的70、80年代，那时候世界战争慢慢从“反游击队作战”变成了现代人更为熟知的“反恐作战”。由于当时的英国国内局势等原因，SAS在反恐方面可谓是身经百战（当时的SAS整天和北爱尔兰与爱尔兰共和军以及爱尔兰国家解放军作战），并研究出了很多实战效果相当不错的战术，因此SAS在当时成为了各国政府特种部队的请教对象，有时候甚至还会和别国特种部队联合作战。在这些反恐作战中，最著名的要数是1980年5月的伊朗驻伦敦大使馆人质事件。SAS在全世界人民的目光下执行营救行动，在只付出两个人质被杀（其中一个是在SAS接手行动之前被杀）以及一位SAS队员受伤的轻微代价下将恐怖分子全灭，在此过程中所使用的全新武器以及战术让SAS从此声名大噪。



▲伊朗驻伦敦大使馆人质事件。



▲北非战场上的SAS。

游戏里的SAS

虽然和其他一些走真实风的主视角射击游戏，甚至和隔壁“《BF》系列”相比，“《使命召唤》系列”与其评价其为“真实”，倒不如说这是个玩起来很过瘾的“好莱坞大片”。不过在各国部队的武器以及衣着方面，就“《COD 现代战争》系列”来说，还是相当符合现实的。

如果要说SAS给世人的第一印象是什么的话，在《COD 现代战争》的第一关“不留活口”中，你的队友（包括后来渔夫帽几乎不离身的普莱斯上校）可以给你一个很清晰的形象：黑色的连体服加上同样黑漆漆的防毒面具。虽然从实战意义上来讲这服装的作用还是很大的，但不得不说的是，一身黑加防毒面具的设定本身就相当的有震慑力。顺便一提，除了服装外，那一关甚至连玩家所使用的初始武器也是现实中SAS所使用的制式武器之一，对，我说的就是同样鼎鼎大名的HK MP5，而在游戏设定中，普莱斯上校隶属于第22特种空勤团，这也是现实SAS中的主力军。

另外在《彩虹六号 围攻行动》中，四位来自SAS的干员：“大锤”Sledge、“Wifi”Mute、“EMP”Thatcher和“毒气”Smoke就是清一色的SAS标准服装。在这里顺便说点关于《彩虹六号 围攻行动》设定上的一个小彩蛋，英文不错的读者在看到Thatcher应该会不禁纳闷，为什么一个SAS的大老爷们代号却是一个女性的名字？在这里Thatcher指的应该是前英国首相，人称铁娘子的撒切尔夫人。这个其实和Thatcher本身的角色设定有关，作为一个56岁的老兵（作为游戏里最老的干员用的却是EMP手雷这种科幻武器，可谓是相当时髦），他曾参加过上文提到过的伊朗驻伦敦大使馆人质事件，而当时的英国首相正是撒切尔夫人。

除了这两款游戏外，SAS还在多款游戏，诸如“《荣耀勋章》系列”和“《三角洲部队》系列”里有打过酱油，甚至还有一个游戏系列就叫《SAS》，不过《SAS》这游戏本身比较烂，这里就不详细说了。







GIGN 法国国家宪兵特勤队

和 SAS 相比，GIGN 的历史要短很多。促使 GIGN 于 1973 年成立的主要导火索是 1972 年的慕尼黑惨案，这个发生在慕尼黑奥运会期间的恐怖事件导致了 11 名以色列运动员死亡。和军队出身的 SAS 不同，GIGN 更多是以一个执法部门的队伍展示在世人面前。他们的主要职责包括反恐、拯救人质、保护国家机关、监视国内威胁以及有组织犯罪。而且人员规模也不大，虽然没有一个具体数字，但据官方记录，在经过数次扩张后，现在 GIGN 的总人数也不过 400 人（在第一线作战的可能只有 100 人左右），堪称是世界上人数最少的特种部队之一。

GIGN 的行动宗旨是：凭借最先进的技术和最大的耐心闪电般地行动。作为世界上人数最少，战斗力却是最强的特种部队之一，人数的精简体现在了选拔的高难度上。GIGN 的成员从法国宪兵队中选拔，录取率只有 7% 左右。需要考核的内容除了射击、体力、格斗、心理等军队中司空见惯的项目外。GIGN 成员还需要有监视跟踪、卧底、拆除爆炸物以及一定的谈判技巧。

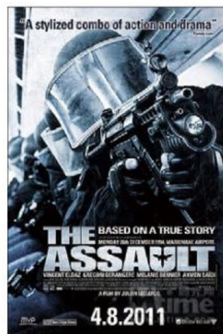
除了 GIGN 自己以外，GIGN 还根据职能分出了多个部队，例如主要负责保护法国国外设施以及人员安全的 GPIs 以及与其相对应，主要负责法国国内大城市安全的 PI2Gs（两者皆成立于 2016 年）。两者虽然名字不是叫 GIGN，但其组成人员却是由 GIGN 人员内部选拔而出。另外与其类似的还有专门保护法国国内核设施的 PSPGs，不过比较特殊的是 PSPGs 并不隶属于 GIGN，只是在行动上受 GIGN 的监督而已。

虽然成立不久，但 GIGN 的战绩已经不亚于 SAS。其中最广为人知的行动之一，就是发生在 1994 年的"法国航空 8969 号班机劫机事件"。在那次事件中，GIGN 成功突袭了被 GIA（伊斯兰武装组织）劫持的飞机，激烈交火后 4 名恐怖分子被全部击毙，除了在突袭前被处决的三位人质以及一些 GIGN 成员和人质在交火期间受伤外，此次事件几乎没有造成任何的人员或者人质死亡。这个事件还在 2012 年被改编成了电影《突击》，电影素质还不错，有兴趣的读者可以找来看看。





▲法国航空8969号班机劫机事件



▲电影《突击》封面

游戏里的 GIGN

说到游戏里的 GIGN，在这里还是要提一下《彩虹六号 围攻行动》这款游戏，毕竟其开发商育碧本身就是来自法国，而在那款游戏里，除了干员本身就有来自 GIGN 外，游戏中的地图之一：飞机攻防战很明显就是向上文所提到的"法国航空 8969 号班机劫机事件"致敬。干员本身的外表也基本和现实中的 GIGN 一致：一身黑外加一个聚合物防弹面罩。在这里说点题外话，作为 GIGN 干员里惟一一个没有戴防弹面罩的，Twitch 的名字并不是源自于某个国外知名直播平台，而是指其能力本身所带来的效果。Twitch 的本意是指人受到刺激后所发出的抽搐，考虑到其能力以电击对手为主，这个代号无疑相当贴切。

和 SAS 类似，实际上很少有游戏会直接提及到 GIGN，但这不妨碍 GIGN 在游戏里发光发亮。在《COD 现代战争 3》中的巴黎关卡"Bag and Drag"玩家就有机会和 GIGN 协同作战。不过和上文提到的《COD 现代战争》相比，3 代明显就没那么严谨了。在游戏里 GIGN 队友们竟然还拿着现实中 GIGN 基本不会使用的 G36C 突击步枪以及 MK46 机枪（考虑到故事里都打起第三次世界大战了，武器混着用倒不是不能理解），值得一提的是游戏里他们还会使用左轮手枪：.44 麦格农手枪，这倒是和现实有点类似。实际上 GIGN 是现代少数还是用左轮手枪作为制式武器的特种部队，不过和游戏不同的是，GIGN 在现实中使用的是口径相对更宜人，精确度和可靠度更高的 MR 73。


▲《COD 现代战争3》中的GIGN



另外一款 GIGN 有登场且风靡世界的游戏就是"《反恐精英》系列"，在意大利小镇地图里玩家操作的反恐部队就是 GIGN。除此之外，GIGN 在《BF3》、2007 年 PSP 游戏《海豹突击队 战术打击》以及《杀手 47 契约》中也有登场，也算是游戏常客了。



▲《反恐精英 全球攻势》中的GIGN



SWAT 特种武器和战术部队


■洛杉矶警察局特殊武器与战术小队



如果说 GIGN 还算是“特种部队”的话，那么 SWAT 顶多只能算是“特警部队”，不过由于它在游戏里登场的次数实在是太多了，因此在这次专题中姑且把它算成特种部队的一员。

SWAT，全称“Special Weapons and Tactics”，这个无论怎么翻译都很别扭的小队其实只是一个泛称而已。作为一支用军事手段来完成任务的执法部队，SWAT 主要职责有打击犯罪、城市小规模反恐或者镇压暴乱等等。其实类似 SWAT 的部队在全世界很多国家都有，只不过名称并不是叫 SWAT 而已，以我国人民最熟悉的“中国武警特警部队”（SPC）就是这样一支职能与 SWAT 类似的执法部队，另外我国还有香港的“飞虎队”（SDU）。虽然从名称到起源都各不相同，但从职能上来看，他们几乎都是一样的。

我们平时经常提到或者听到的那个“SWAT”，实际上指的是洛杉矶警局的 L.A.P.D.S.W.A.T（洛杉矶警察局特殊武器与战术小队）。虽然从起源上来讲，SWAT 的起源应该是 1964 年费城警局为了应对银行劫案而组建的一支人数为 100 人的特警小队，但从对后人的影响力来看，1967 年由洛杉矶警察局长达利尔·盖茨组建的洛杉矶警察局特殊武器与战术小队无疑更能称得上是 SWAT 的开山鼻祖。起初其名字是特殊武器与作战小队（Special Weapons Attack Team）后来觉得“attack”（攻击）一词太过暴力，才被改成现在的战术小队。

至于 SWAT 成立的原因想必各位读者也能猜出个大概，毕竟美国虽然能称得上是世界第一大国，然而国内治安一直算不上令人满意。枪支流通导致警方经常要面对荷枪实弹的犯罪分子。人数少的时候一般警察还可以应对，人数多的时候可就有点麻烦了。SWAT 的成立原因很大程度是因为 1965 年洛杉矶黑人骚乱事件，事情的始末在这里就不详述了，这次骚乱最后造成 34 人死亡以及 1032 人受伤。正因为如此 SWAT 最开始的任务就是为了镇压暴乱，而随着时代的发展 SWAT 的职能也在发生变化，和一般执法部门相比，他们更多负责一些普通执法部队应付不了的情况，诸如人质挟持或者持枪罪犯等等，当局面受到控制之后，他们会撤退并将调查或者侦破案件等交还给其他部门的警察。

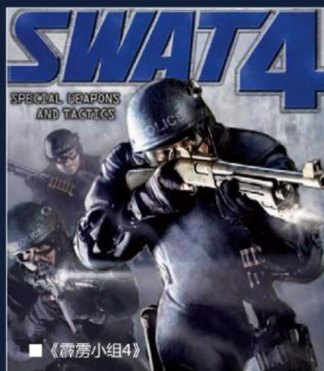
游戏里的 SWAT

SWAT 在游戏里可谓是常客中的常客，可谓是所有特种部队里和游戏最有缘的。不过这个“有缘”说起来实在是有点尴尬，毕竟要说和其他特种部队在游戏里的表现有什么不同的话，用一句话概括大概就是 :用得不多，杀得不少。

和现实中的开山鼻祖洛杉矶警察局特殊武器与战术小队类似，游戏的“洛杉矶警察局特殊武器与战术小队”也算是每天出勤闲不下来。是的，我说的是就是“洛圣都警察局特殊武器与战术小队”。在《横行霸道Ⅴ》中，玩家犯罪后是会累计警星的，和系列其他作品不同，警星的最高等级为 5 而不是之前的 6，为了让游戏更加真实，在最高警星的情况下，追杀玩家的也不再是以前的军队而是 SWAT。从这点看来《横行霸道Ⅴ》也算是顺应时代发展了，毕竟在对付洛圣都的各位犯罪分子这方面，还是 SWAT 比较应景啊（虽然从最近更新的 DLC 来看，SWAT 的火力都快不能给各位犯罪分子们塞牙缝了）。

作为“特种部队全明星大乱斗”的《彩虹六号 围攻行动》，SWAT 肯定是有登场的，但这个 SWAT 并不是上文所提到的洛杉矶警察局特殊武器与战术小队，而是隶属于 FBI 的 FBI SWAT。不过作为开山鼻祖，洛杉矶 SWAT 还是在里面混了个脸熟。SWAT 干员之一的“龙鳞板”Castle 就曾在洛杉矶 SWAT 服役。

和 SAS 类似，SWAT 同样有一个名字和它一样的游戏系列



■《霹雳小组4》

《SWAT》，其中文名为《霹雳小组》。作为小队战术游戏的鼻祖之一，这个系列的游戏素质相当不错。最后一作《霹雳小组 4》虽然是个 2005 年的老游戏，但直到现在依然有不少玩家还在玩这个游戏。值得一提的是，开发制作这款游戏的是曾开发过“《生化奇兵》系列”的 Irrational Games，因此《霹雳小组 4》能成为系列评价最高的一款游戏也不难理解了（那时的 IGN 给了本作 9 分的高评价）。在这里再说一句题外话，《霹雳小组 4》的发行商是雪乐山（Sierra Entertainment，曾开发过冒险游戏“《国王密使》系列”），而经销商则是当时雪乐山的母公司，现在正在和育碧进行着收购战的业界大毒瘤维旺迪（难怪是系列最后一作）。



Spetsnaz 特种部队

是的，大家没看错译名，Spetsnaz 的意思的确就是“特种部队”。Spetsnaz 是俄文，翻译成英文就是 Special Purpose Forces，中文就是特种部队。这其实和 SWAT 有点类似，它并不是指一个专门的特种部队，而是特种部队的一个总称。最早这个概念是由前俄国军事理论家 Mikhail Svechnykov 提出，虽然没什么实际意义，甚至连他自己本人也因为某些事情而早早丢了性命（他死于 1938 年）。这个概念重新被搬出来是在二战期间，那时的 Spetsnaz 就和其他大部分特种部队的雏形一样，专注于破坏德军的军事设备。不过 Spetsnaz 这个名字被用来称呼特种部队已经是二战结束后的 1950 年了，之后 Spetsnaz 变成了俄罗斯几乎所有特种部队的总称，鉴于前苏联（政府内部复杂的权力架构组成，要想较为详细地介绍 Spetsnaz 是一件相当困难的事情，因此下文笔者会挑两个较为有代表性的着重提一下。


▲二战期间的VDV

首先是 VDV（空降兵），这个部队于 1930 年成立，不过在那个时候“空降兵”还是一个相当崭新的兵种，因此那时候的 VDV 人员还不是很多。但在之后的 1932 年直到二战开始，VDV 的人数扩大了不少。然而让人啼笑皆非的是，这些所谓的“空降兵”在二战期间大部分时候都被当成步兵使用。不过在 1944 年在进攻中国东北三省地区的时候，前苏联在与日本作战的同时使用了空降兵作为控制日军机场以及城市目标主要目标的主力军，并且取得了不错的效果。

另外一个就是 FSB（俄罗斯联邦安全局），玩家们熟悉的俄罗斯情报机关克格勃在苏联解体后就是属于这个部门。和其他国家情报机关，例如美国的 CIA、英国的军情六处类似，无论在明还是在暗，FSB 的职责领域都相当广。他们的职责领域从反恐、国家内部安全到协同其他国家机关对抗犯罪团伙、非法武装组织、叛乱分子。广为人知的俄罗斯特种部队“阿尔法特种部队”就是来自于 FSB，这也是俄罗斯中最广为人知也是最正统的“反恐部队”。


▲现代的VDV



游戏里的 Spetsnaz

有一个很有趣的事实是，作为一个由美国游戏公司开发并发行的游戏，纵观《COD 现代战争》后的所有系列作品，Spetsnaz 的出场次数比美军的所有特种部队都要多，甚至连下文将要提到过的”炮灰型队友“海豹突击队出场次数都没有他多。当然，这个也和 Spetsnaz 包含的部队种类很多有关。简单而言就是，无论是你的队友还是敌人，反正只要是俄罗斯人，十个里有九个都是 Spetsnaz。在《COD 现代战争》中，他们还是多人部分中和 SAS 对抗的主要势力之一。

要说得再细一点的话，上文提到的 FSB 算是游戏里存在感比较大的一个。在《COD 现代战争 2》中的机场关卡（就是那个“No Russian”），阻止玩家暴行的部队就是 FSB。另外在《COD 现代战争 3》的飞机关卡“Turbulence”，玩家扮演的是俄罗斯总统保镖队伍中的一员，这些保镖都是隶属于 FSO（联邦警卫局），FSO 主要负责保护重要目标，不过具体职能却不仅仅局限在保护要人，他们还有在不获得相关文件的情况下进行监视或者逮捕的职权。虽然 FSO 和 FSB 看起来相当类似，但从部门架构来看，两者实际上是相互独立的。

既然说到战斗民族，那么战斗民族出品的游戏当然也要提一提了。《潜行者》系列”中玩家所扮演的潜行者需要在被核泄漏污染的普里皮亚季地区探索，在求生顺便赚点小钱的情况下和各方势力包括变种生物展开周旋和战斗。在这些势力中就有 Spetsnaz 的身影。不过这个系列中出现的 Spetsnaz 并不是我们上文所提到的“俄罗斯”Spetsnaz，而是隶属于乌克兰军方的。至于为什么乌克兰政府的部队也叫 Spetsnaz，我想各位聪明的读者大概也是了解的，毕竟乌克兰曾属于苏联的一部分。同样道理的还有白俄罗斯，他们的特种部队也有名称为 Spetsnaz 的。


▲ “No Russian”中的FSB


▲由于《潜行者》本身就有点科幻元素的缘故，Spetsnaz穿得像个未来战士一样也是情有可原。

在《BF3》中，玩家所操作的角色之一，后来试图在巴黎阻止核弹爆炸，俄罗斯特工帝玛也是Spetsnaz中的一员，在成为俄罗斯总参情报总局（GRU）的特工之前，他就是一名隶属于信号旗特种部队的士兵。不过和主要在国内行动的阿尔法特种部队相比，主要负责国外事务的信号旗特种部队就低调多了。最近一次广为人知的行动是2004年的别斯兰人质事件，这个事件涉及到了1200多名人质，最后人质死亡人数达到了333名，不仅是信号旗特种部队建队以来最失败的行动，也是人类历史上规模最大，而且最残酷的人质劫持事件之一。

既然提到了别斯兰人质事件，那么自然也会提到《彩虹六号 围攻行动》。毕竟Spetsnaz中的四个干员里有两个是和这次事件有关系的。GLAZ原本是一名艺术学校的学生，在听闻别斯兰事件后才决定参军。而另一位擅长放置诡雷的KAPKAN则直接亲历了这次事件，他是参与别斯兰事件的警官之一。除此以外的两位Spetsnaz干员在游戏里的人气也是非常高，人质杀手"咚咚咚"FUZE就不需要多说了，想必各位读者即便没玩过游戏也对这个名字大概有点印象。另外一位机枪哥 Tachanka的人气更堪称是本作最高。这个角色的魅力点有很多，除了自身是个老兵（真的很老，1967年出生）以及喜欢收集古董军用装备（这个可以从他使用的武器可以看出）以外，他最引人注目的一点就是那个"电焊头盔"Maska-1SCh。这个头盔是实际存在的，实不实用、现在还有没有人使用笔者就不在这里过多地讨论了。但有一点是可以肯定的，这头盔简直帅炸了好不好。



◀信号旗特种部队队徽


▼Lord Tachanka！



Navy SEALs 海豹突击队

首先必须要说明的一点时，其实这个突击队跟"海豹"没有太大的关系，毕竟无论是从其全称美军三栖突击队（United States Navy's "Sea, Air, and Land" Teams），还是队徽（一只两脚各带一把枪和鱼叉的老鹰）都和海豹没什么联系。称呼其为"海豹"（seal）也只是"Sea, Air, and Land"的三个英文单词取首字母组成的简称而已，都没海豹什么事。

不过从其专精的战术包括两栖作战来看，海豹倒也不是浪得虚名。和SAS类似，海豹突击队并不是隶属于陆军，而是海军的一部分。其成立可以追溯到二战期间，美军想建立一支会使用小型船只渗透地区和收集情报的特种部队。考虑到作战范围的特殊性，其人员组成包括了海军和陆军，队伍名为侦察与突击部队（Scouts and Raiders）。他们之后在二战的欧洲战场和太平洋战场成功执行了多次任务，其中就包括了在西西里岛以及诺曼底的多次行动。值得一提的是，这个队伍的组成人员包括了菲尔·H·巴克鲁（Phil H. Bucklew），后世称之为"海军特种部队之父"。

这样的侦察与突击部队还有两队，其中一队主要负责登陆作战，建立阵地以及通讯，并为后续部队的登陆做好事前准备。第三个小队又名为SACO，全称Sino-American Cooperative Organization，在国内我们一般称之为中美特种技术合作所。其主要职责为搜集日军情报以及和中国国民政府军队合作建立情报网，为中国本土的抗日战争以及中国沿海美军潜艇打击日本海军提供了大量情报。详细的在这里就不多说了，有兴趣的读者可以自行去了解一下。

侦察与突击部队为后来的海豹突击队的作战技巧和战术打下了基础，而当时组建的另一个队伍：海军战斗爆破队（Naval Combat Demolition Units），其主要职责为对敌岸滩头的防御工事进行破坏，以让后续的主力部队能够顺利登陆。和专精渗透和作战的侦察与突击部队相比，战斗爆破队更加擅长爆破以及拆除炸弹，因此其中的大部分人员来自于海军的工程与建筑部门。在培训这个部队时候，创建者考夫曼（Draper L. Kauffman）将军创建了包括炸弹拆解、爆破。侦察以及耐力训练。这些训练的大部分内容一直被沿用到现在，同时海军战斗爆破队也是现代美国海军蛙人的始祖。

在上文介绍SAS时曾短暂提过，20世纪的50、60年代的世界战争主题主要为"反游击队作战"。当时的美国总统约翰·F·肯尼迪意识到了这一点，他觉得美军急需一个特种部队来专门应对越来越多的反游击队作战。在1961年5月25日的国会演讲中，肯尼迪在提出载人登月计划的同时，也提出了要创建专门的特种部队来帮助美军在海外完成一些正规军队不方便或者难以达成的战斗目标。这也标志着现代人们所熟知的海豹突击队正式创立，不过实际上海豹突击队很早就已经开始运作了，只不过肯尼迪让这个部队有了一个正规的名字和概念而已。

作为美国军队在海外行动的一把尖刀，海豹突击队参与过的行动可谓是数不胜数。从最近十几







▲海豹运输载具大队

◀侦察与突击部队

年的的战绩来看，知名度最高的有2009年在索马里海岸和海盗作战并成功拯救了人质，这个事件后来还被改编成了电影《菲利普船长》，由著名演员汤姆·汉克斯主演，另外一个事件则是2011年击杀本·拉登，同样的这个事件也被改编成了电影《猎杀本·拉登》。

最后说点关于海豹突击队内部结构的小知识，和很多特种部队一样，实际上海豹突击队内部还是会根据职能分成不同的小队，例如战斗力最强的海豹六队（击杀本·拉登的就是他们，在行动当时已被更名DEVGRU，即海军特种作战研究大队）、海豹10队、海豹1队等等。除了作战单位以外，他们还有运输队这种后勤单位。海豹运输载具大队（SEAL Delivery Vechile Team 1）就是这样一个队伍，把这个队伍单独拿出来提的原因也很简单，毕竟人家的队徽，是真的有一只海豹在上面啊。

游戏里的海豹突击队

关于海豹突击队的游戏可谓是数不胜数，甚至名字带《Navy SEALs》的游戏就不止一个，除了玩家熟悉的"《海豹突击队》（SOCOM: U.S. Navy SEALs）系列"外，在1991年的时候还有一款名为《Navy SEALs》的横板过关游戏，对应平台有很多，较为著名的有Commodore 64、Atari ST和GB。这个系列虽然只出了一作，但媒体平均分达到了80多分（当时可没有什么IGN、Gamespot），至少比接下来要介绍的系列评价高一些了。

对，我说的就是"《海豹突击队》系列"，这个由SCE（现在改名为SIE）开发制作，从PS2开始，然后到PS3停下脚步的游戏系列应该是玩家们最熟悉的关于海豹突击队的游戏了。在PS2时期小队战术题材游戏还相当缺乏的时代，"《海豹突击队》系列"的开局无疑是相当好的。PS2的前三作获得了相当不错的评价，平均分达到了80多。但在系列的后续发展中，这个系列就开始变得不如人意了，游戏越出越多，素质却越来越差。值得一提的是，前三作的标题分别是普通的《海豹突击队》、《海豹突击队Ⅱ》和《海豹突击队3》，但直到系列最后一作，发售在PS3上的《海豹突击队4》之前，中间的六款游戏竟然都是没有序号的，也算是游戏命名界的一个奇葩了。

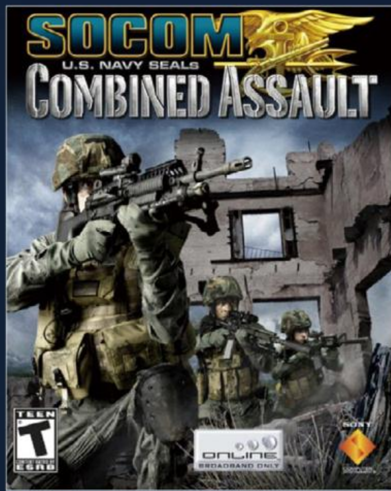
奇怪的是，海豹突击队虽然在"《COD》系列"是个常客，经常作为队友（炮灰）出现在游戏当中，然而玩家操作的角色里却没有一个是海豹突击队的。和海豹突击队最接近的"《COD 黑色行动》系列"的两个主角：艾力克斯·梅森和弗兰克·伍兹所隶属的SOG，这是一个在越南展开特种作战，由多个部门组成的联合作战部队。其组成人员包括了陆军、海豹突击队、CIA等等。和游戏的标题一样，在历史上SOG的任务一般道德争议都比较大。不过在《COD 现代战争2》中还是有向海豹突击队致敬的环节，在古拉格集中营拯救普莱斯上校之前，玩家会先去进攻一个被敌人占领的油井，那个关卡的名称"The Only Easy Day... Was Yesterday"就是海豹突击队的格言之一，而在那一章中为主角等人提供运输，并和玩家一起行动的NPC就是来自于海豹突击队。

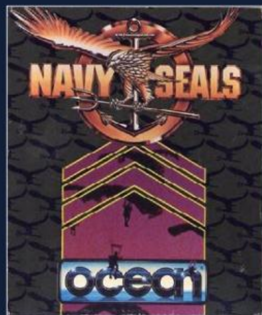
和《COD》相比，隔壁"《荣耀勋章》系列"就给力多了，在2010年的系列重启作《荣誉勋章》中，玩家扮演的就是海豹突击队的一员。在《荣誉勋章》以及其续作《荣誉勋章 战士》的很多任务，实际上也是现实事件的改编，例如上文所提到的2009年索马里海盗劫持油轮事件，还有《荣誉勋章》的最后一关，改编就是被称之为海豹突击队"最黑暗时刻"的红翼行动，和游戏不同的是，现实比游戏更加壮烈，美军在这次行动中付出了极其高昂的代价，包括3名海豹突击队成员在内的19名美军在这次行动中牺牲。

除了这些以外，还有一款叫《生化危机 浣熊市行动》的游戏，玩家可以扮演海豹突击队杀丧尸以及各种生化兵器……算了这游戏实在是太烂了我们还是不要再说了。另外海豹突击队虽然贵为特种部队，但在很多游戏里都是炮灰一般的存在，除了上文所提到的"《COD》系列"以外，在《潜龙谍影2 自由之子》中，在派出正编主人公雷电之前，美国政府就曾派出海豹突击队攻击占领了Big Shell的Dead Cell部队，结果想必各位读者也是能猜到的。

最后一位玩家熟悉的海豹突击队成员为人称"鱼叔"的山姆·费舍尔，这位来自"《细胞分裂》系列"的特工在加入第四梯队之前就曾是海豹突击队的一员。可惜游戏太久没出，再不出新作的话，恐怕鱼叔大概要和蛇叔一起，慢慢地被各位玩家所遗忘。


■山姆·费舍尔



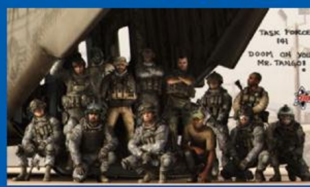


▲《Navy SEALs》


◀The Only Easy Day... Was Yesterday.

结语

除了上述这些特种部队外，游戏里其实还出现过很多特种部队，例如和SAS以及海豹突击队同样有着和自身名字一样的游戏系列的三角洲特种部队（《COD 现代战争3》的Frost就是来自这个特种部队）、来自德国的GSG9（除了《彩虹六号 围攻行动》外几乎没在什么游戏里登场过）、队徽无比霸气的巴西特种部队BOPE（和GSG9的遭遇类似《马克斯·佩恩3》中和玩家战斗的腐败警察部队UFE的原型就是BOPE等等，碍于篇幅关系也不可能在这次专题中和各位读者一一细说。实话实话对于大部分玩家来说，在玩游戏中这些设定是很少会关注到，然而笔者认为了解这些游戏中士兵背后的故事，有时候可能比游戏本身更加有趣。



游深度 CULTURES OF GAMER 特别企划

特别企划 SPECIAL FEATURE

这个世界仍然需要英雄
《守望先锋》一周年纪念回顾

文 哪尼 美编 anubis

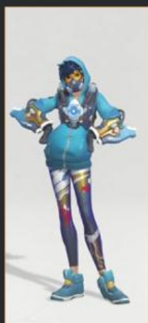
2016年5月24日，《守望先锋》登陆PS4、XOne和PC三大平台，并在全球同步推出。这款在发售前就已经颇受关注且话题性十足的作品，迎来了人气空前火爆的开局，且不说刚发售时每天战网平台上几乎90%的好友都处于"《守望先锋》游戏中"的状态，就连编辑部也掀起了横跨文编、非编与美编的游戏热潮，几乎是除了《怪物猎人》以外 难得一见的盛况。

当然，作为一款强调竞技对抗的线上游戏，我们看中的绝不仅仅只是"销量"这种一锤子买卖的数据，长期且持续的发展才是真正能够检验其优秀与否的标准。如今距离《守望先锋》发售已经一年，暴雪也推出了盛大的周年纪念活动，这让不少老玩家们纷纷返回战场，重燃奋战的斗志。而在这一年的时间里，《守望先锋》都有哪些主要的更新？让我们一起来回顾本作的发展轨迹吧。

周年纪念活动，开幕！

2017年5月24日，也就是《守望先锋》发售满一年之际，游戏的周年纪念活动正式上线。在如此具有纪念意义的活动中，暴雪也为玩家们带来了有史以来最为丰富的内容更新 ：





1、包含喷漆、语音等在内，超过100个全新的物品，其中有11个精心设计的史诗皮肤，全部内容均可以在活动箱子中开出，以下是我个人最喜欢的三款新皮肤。

源氏新皮肤——战队超人 ：满满的日本战队特摄风。

卢西奥新皮肤——爵士舞者 ：最特别之处不在于外观，而是切歌时的特殊音效。

猎空新皮肤——涂鸦画师 ：令人眼前一亮的造型 武器也变成了带颜料罐的"喷枪"。

2、全部英雄追加“跳舞”的表情，不仅每个角色都有各自的舞蹈动作，无论冷门还是热门，均有相应的出处与来源，暴雪玩梗的手段再次得以体现，并且涉及的领域相当广泛。比如小美的舞蹈动作便是取材自《凉宫春日的忧郁》中的团长舞。



3、三张全新的3V3地图——黑森林、城堡和墓园。并且对3V3和1V1两种模式的规则进行修改：1V1中不再是随机英雄，而是双方每次都可以从系统给出的3个英雄中选择其一，加快节奏的同时增加了策略性；而3V3中使用过并取得胜利的英雄将无法再次选择，让玩家对于英雄搭配和出场顺序有了更多的考量，同样也增加了策略性。

这个世界需要更多的英雄

形象、能力、玩法各异的英雄，正是《守望先锋》最主要的魅力之一。无论是在发售前就引发热议的“屁股文化”，又或是暴雪通过角色间的关系以及动画短篇等方式所赋予每个人的故事背景，无不表明了这些英雄们才是游戏的灵魂所在。因此，新英雄的登场不仅仅是在战斗中带来新鲜感，更能够进一步扩大角色的关系网，以自身的故事来完善整个游戏的世界观，一定程度上解决此类竞技游戏在剧情上的欠缺。

过去一年，《守望先锋》中共有三位新英雄登场，涵盖支援、突击和重装三种职业类型，英雄总人数已经达到24名之多，并且暴雪也表示还有更多新英雄处于设计或内部测试阶段。而自从游戏加入竞技模式之后，出于平衡性上的考量，几乎每个角色的技能和数值等都经过修改和调整，甚至有些几乎是“推翻重做”。显然在目前队伍配置严重“套路化”的情况下，暴雪希望通过这样的方式进行改善，让每一位英雄都能有出场的机会，而不是少数几人的专场秀。

新英雄 安娜

登场时间：2016年07月19日
角色定位：支援



2016年7月13日，暴雪在游戏发售不到两个月后便公布了首位新英雄——安娜，并在一个星期后正式登场。官方也通过一段静帧动画和名为《遗产》的短篇漫画，向玩家讲述这位新英雄的背景故事：安娜是守望先锋组织的创始成员之一，也是莫里森（士兵76）、莱因哈特等人的老战友，曾经一起并肩作战。当然，她还有另外一个更重要的身份—— 法芮尔（法老之鹰）的母亲，动画中正是通过安娜自述写给女儿的信，将自己的回忆、经历、心境变化以及重回战场的理由，娓娓道来。我们能够清楚地感受到深沉的母爱，以及二人对于是否应该加入守望先锋所引发的观念碰撞——母亲希望保护女儿，而女儿却希望追寻母亲的脚步。

关于其独眼的造型，则在漫画《遗产》中有着更具体的描写。在一次守望先锋特工们营救人质的行动中，负责进行掩护的安娜遭遇了“黑爪”的狙击手——黑百合。作为世界顶级的狙击手，原本占据了上风的安娜，在击碎对方的瞄准镜后，却愕然发觉那竟是曾经的队友“艾米丽”，然而残酷的战场哪能允许有丝毫犹豫与怜悯，她也因此付出了代价，被对方成功狙击并失去了右眼。所有人都以为安娜在这次行动中阵亡，而她其实也可以就此过上安稳的生活，不过正义与使命感促使安娜重新燃起斗志，她从守望先锋的武器库中取回了自己的武器并重回战场，以赏金猎人的身份，默默地守护身边的亲人与战友。

在官方设定中，安娜已经是60岁“高龄”，游戏中的形象自然显得老态。或许为了让她在一群青春靓丽的女性英雄中不显突兀，暴雪还





是专门设计了她年轻时的皮肤，颜值与女儿相比毫不逊色，这也让不少玩家在第一时间便立刻购入。

作为一名“奶妈型”的辅助角色，其实安娜刚登场时在竞技模式中的使用率并不高，主要原因是其总体性能不够突出且狙击型角色对操作有较高的要求，另外当时卢西奥凭借强大的全体治疗能力，依然是队伍中辅助角色的不二之选。不过随着卢西奥的回复技能被一次次地削弱和调整，以往“一个DJ奶全队”的情况不复存在，而且天使与禅雅塔都是偏向于单体回复型的角色，因此当双辅助配置逐渐成为主流后，具备群体回复技能且能力数值得到一定强化的安娜开始成为热门角色，尤其是在队伍中有莱茵哈特的情况下，她无疑是一名绝佳的搭档。甚至于某段时间内由于安娜的过分活跃，暴雪也不得不出手进行小幅削弱。





其实从技能上来看，安娜并不仅仅只是奶妈，而是一名全能型的辅助角色。“生物手雷”不仅可以治疗队友并提高治疗量，同时还可以对敌人造成伤害并禁止治疗效果，在群体混战中便能够得到明显的优势。而“麻醉镖”可以让一名敌人进入睡眠状态，最多可以使其在长达五秒的时间内动弹不得，这类“硬控”招式在游戏中向来都是非常霸道的手段，不仅可以限制对方的关键角色，或是打断敌人的终极技能，在一对一时也是非常有效的保命手段。而安娜的终极技能“纳米激素”，可以大幅提高一名队友造成的伤害，同时降低其本身所受的伤害量，配合莱因哈特、源氏或士兵76等，往往能够带来一波清场的奇效，在安娜被削弱前“纳米激素”还带有加速的效果，那时候处于激素状态的“大锤”莱因哈特，灵活得仿佛就像拔出龙刃的源氏一般。

新英雄 黑影

登场时间 :2016年11月15日
角色定位 :突击

对于“黑影”这位新英雄的到来，暴雪可谓是费尽心机，做足了铺垫。早在游戏发售不到一个月后，许多细心的玩家就已经在地图中发现了三个与Sombra（黑影的英文原名）相关的彩蛋，并猜测这是即将到来的一位新英雄，《守望先锋》的创意总监Jeff Kaplan在2016年7月接受采访时也证实了这一点。不过最终先登场的新英雄却是安娜，至于Sombra，暴雪则与玩家们玩起了长达近四个月的猜测与解谜的拉锯战——他们在官方的视频和漫画中见缝插针地提到“Sombra”这个名字，一次又一次地放出神秘代码和倒计时供玩家解读，最终得到相同的骷髅头像和几句暧昧的西班牙语，甚至放任Sombra“入侵”自己的论坛和官网，许多好事者也在Twitter、Reddit等社交网站上自发地配合暴雪的这场解谜大戏，一时间真真假假的讯息与流言满天飞，比游戏本身还要精彩。

回头来看，无论是各种看似复杂的代码解密，又或是这种充满了神秘感的宣传形式，其实都与黑影作为一名顶级黑客的身份高度契合，就连所谓的“俄罗斯黑客入侵暴雪内部网站并公开截图”，以及“暴雪商城泄露官方绘师原画”等当时难辨真假的事件，如今看来也更像是自导自演的桥段。固然这种宣传形式带来了不一样的乐趣，也看得出官方的良苦用心，只不过拖沓的节奏和过度的故弄玄虚，很大程度上消磨了玩家的耐心与新鲜感，反而衍生出反感的情绪。事后暴雪官方也承认在黑影宣传中运用的ARG（侵入式虚拟现实互动游戏）形式仍有改进的空间，他们也从中学到了经验与教训，不过我想今后应该很难再有新英雄能够复制这样的模式了。

终于，黑影在2016年11月5日举办的暴雪嘉年华上正式公布，因为造型上的关系，她也被国内玩家戏称为“邓紫棋”。十天后随着游戏的大版本更新，这位折腾了全球玩家四个月的“幽灵”正式登场，这次暴雪为她准备了两段短篇动画——漫画风格的静帧动画中讲述了这位墨西哥黑客的成长经历，从骇入银行系统赚点“小钱”，到最后将黑客科技直接植入自己的身体，她希望能够以此更深入地了解这个世界，并热衷于探求更多的信息和秘密。而在CG动画《渗透》中，黑影作为“黑爪”中的一员，与死神、黑百合一同行动，不仅矫健的身手让整部动画呈现出动作大片的观感，令人捉摸不定的个性也正是其魅力所在，虽然是反派组织中的一员，不









▲玩家们在地图中发现的与Sombra相关的彩蛋。

过显然她的心里有自己的盘算与目的。

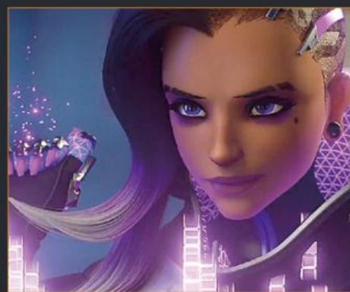
从黑影的能力上不难看出，她与猎空、源氏等角色的定位比较类似，是偏向于骚扰型的角色。这类角色最大的作用就是从对方背后切入，凭借灵活的移动方式游走于敌人之间，打乱阵型并创造进攻的机会。黑影的“位移移动”和“隐秘潜行”能够使其神不知鬼不觉地移动到意想不到的位置，伺机发起偷袭，而“黑客入侵”不仅能让对方一名角色无法使用技能，限制关键角色的发挥，还能够侵入急救包令敌方无法使用，降低其队伍整体的续航能力，终极技能“电磁脉冲”更是能一口气入侵范围内的所有敌人，让各种护盾强制失效，失去了技能的英雄们形如残废。因此理论上黑影不仅能起到骚扰的作用，更是能从全局影响整个战场。

不过尽管从能力上来看，黑影固然有其出彩之处，但同样对玩家的操作、意识和反应力都有比较高的要求，加上其普通伤害偏低且终极技能所带来的收益较为有限，因此目前在竞技模式中仍然是比较不受待见的角色，很多时候也是队伍心态爆炸后赌气“搞事”的热门人选。


■据说是暴雪商城泄露的官方原画



▲号称是俄罗斯黑客入侵暴雪内部网站后得到的截图。



新英雄 奥丽莎

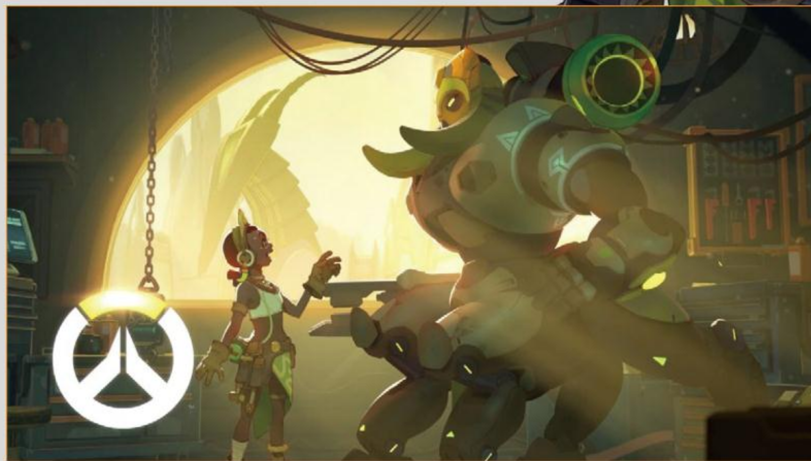
登场时间 :2017 年 3 月 22 日
角色定位 :重装

2017 年 3 月 3 日，暴雪公开了第三位新英雄“奥丽莎”。在这之前官方并没有花太多的笔墨进行宣传，只是巧妙地卖了个关子，提前在虚拟的“新闻报道”中，提到一位在机器人及人工智能领域取得极高成就并荣获“天才奖”的少女——伊菲·奥拉迪尔。这明显与新英雄相关，不过显然没有人相信暴雪会让年仅 11 岁的小孩上战场。而最终我们知道，她其实是奥丽莎的创造者。

从官方的静帧动画中可以得知，早在智械危机爆发之前，人们便开始生产 OR14 型机器人，但在战后连同其他机器人一起被废止。直到二十年之后，努巴尼重开 OR14 的生产线，制造出改良型号 OR15 用于保护这座城市，然而却很快在“末日铁拳”的袭击中被全灭，该项目也因此再次停摆。生活在努巴尼的伊菲·奥拉迪尔则用自己所得的奖金购入了报废的机械和剩余零件，重新组装并升级改造了一台 OR15，同时植入自己研发的“人格数据”，为其取名为“奥丽莎”。

作为努巴尼新的守护者，奥丽莎从剧情上来看，其实更像是为“末日铁拳”登场所做的铺垫，至今在努巴尼的机场中，我们依然能够看到遍地的残骸以及重拳砸在墙上所留下的巨大裂痕。显然暴雪希望“末日铁拳”这个在玩家中呼声极高并将会在未来登场的新英雄，能够有更吸引人的故事背景。

从角色定位上来看，《守望先锋》推出至今，无论版本如何更新，无论平衡性怎么调整，莱因哈特在竞技模式中几乎都是“标准配置”（在近期版本中有所改善），虽然暴雪在通过加强其他重装型角色后，



略微改善了这一情况，但大锤的出场率仍然很高，毕竟其他角色不具备为全员提供安全输出环境的能力。而奥丽莎的出现，很大程度上就是为了让玩家有一个新的“护盾”选择。

和莱因哈特一样，奥丽莎的“防护屏障”可以为队友提供大范围的护盾，但形式上更加灵活，放置护盾后其自身仍然可以进行其他动作，武器伤害虽然不算高，但作为远距离的火力压制已然足矣。而“强固防御”可以降低短时间内自己受到的伤害，并不受敌方硬控技能或大招的影响安全脱离，保证了其作为肉盾的高生存率。终极技能“超充能器”则通过大幅提升范围内我方成员的伤害量，在团战中占据上风。当然，理论上的分析固然是这样没错，不过从目前竞技模式的情况来看，奥丽莎的使用率依然低于莱因哈特，灵活的代价就是失去了强大的爆发力，毕竟莱茵哈特的出色发挥，很多时候能够在关键时刻逆转战局，而奥丽莎则缺乏这样的魄力。



准新英雄 秩序之光

登场时间 :2016 年 12 月 14 日
角色定位 :辅助



虽然英雄的技能数值、甚至是使用方式上的调整与变化，对于《守望先锋》来说早已是家常便饭，但几乎是“砍掉重练”的情况并不多见，这也是为何要将秩序之光称为“准新英雄”的原因（堡垒虽然也有较大的改动，但幅度仍不及秩序之光）。原本的秩序之光虽然被划分至“辅助类型”中，但她无法为队友回复生命值，终极技能“传送门”一般只有在防守 A 点时才能发挥作用，即便运用得当确实能够带来很大的帮助，但依然导致其更像是一个仅在特定情况下才能发挥作用的“防御型”角色，出场率很低。而这种先天上的限制很难通过简单的调整进行改善，唯有大刀阔斧地对技能进行重构。

重做后的秩序之光于 12 月 14 日，跟随圣诞主题的活动一同上线。最重要的变化是在原有“传送面板”的基础上，额外增加了一个新的终极技能“护盾发生器”，部署后可以无视墙体等障碍在大范围内为队友提供额外的护盾，玩家可以自由选择使用其中一个终极技能，这样便能够根据不同的战况进行灵活调整，适应更多的场合。而秩序之光也成为了目前唯一一个拥有双终极技能的英雄。

除了终极技能之外，另一项重大调整便是将原本没有什么存在感的“光子护盾”改为“光子屏障”，向正前方放出一道移动的大型屏障，阻挡敌方的火力。不仅队友们可以跟随其后发起冲锋，秩序之光本娇小的身段也能隐没在护盾后，顶着火力如幽灵一般贴身收割人头。若身后再跟上一个靠谱的奶妈，那么其杀伤力完全不逊于突击型英雄，在据点里单枪匹马干掉对面三四名角色也是常有的事，“甩不掉又杀不死”的恶心感，更胜以往。





步调稍缓，竞技模式的两张新地图

虽然一年的时间里《守望先锋》更新了不少新地图，但可用于竞技模式的仅有两张，其余多为街机模式中 1V1 或 3V3 限定，步调稍显缓慢。不过随着周年纪念活动上线，暴雪也公布了即将推出的第三张竞技地图“地平线”，这次的战场不再是地球，而是转移到“猩猩”温斯顿的“老家”——月球基地，并且还会引入“失重区域”等新元素，令人颇为期待。据称这张新地图预计会在 6 月份测试后推出。

艾兴瓦尔德

上线时间 :2016 年 9 月 2 日

艾兴瓦尔德位于莱因哈特的故乡——德国斯图加特的郊外，这是一座几乎被现代文明所抛弃的城堡小镇。在 CG 动画短篇《最后的堡垒》中，游戏中玩家所使用的“堡垒”在这里苏醒，而当年智械危机期间，十字军部队的领袖正是在这里率领着精锐的战士们抵抗自动机械的入侵。

这是一张“先占点，后推车”的混合地图，进攻方必须抢夺攻城车并攻占艾兴瓦尔德城堡，夺取当年十字军首领的遗物。而正如“城堡”这一主题，这张地图易守难攻，A 点狭窄的桥洞入口以及距离较远的 B 点复活点，对于进攻方来说极不友好，因此灵活的跳点型阵容以及尽可能绕小路、抢高点的战术，比起传统的正面对抗更加有效。



绿洲城

上线时间 :2017 年 1 月 4 日

第二张新地图“绿洲城”采用的是控制区域模式，和其他相同模式的地图相比，绿洲城中双方抢占的目标区域，更加强调地形的复杂程度和高低差变化，让争夺控制权时的战况变得更为激烈且充满未知的变数。在地图外围飞驰而过且会对英雄造成伤害的车流，也是特色之一。

剧情设定上，虽然绿洲城位于沙漠中央，但却是世界上最先进的城市之一。既有浓厚的阿拉伯风情，也带着些古巴比伦风貌。这里聚集了来自世界各地的顶尖人才，他们与政府一同建立并管理着这个代表人类智慧与创造力的丰碑，而其中所隐藏的诸多秘密，也引起了各地强大组织的兴趣。



维持热度的秘诀——限时活动

如果不算周年纪念，那么《守望先锋》至今一共推出过 5 个限时活动。除了会有特别的模式外，各种与活动主题相关的英雄皮肤、喷漆等道具才是玩家们最为关注的，即便不课金，起码也得多拿些经验升级开箱赚金币，毕竟活动奖励也都是有时间限制的。因此限时活动无疑就是维持游戏热度的不二法宝，暴雪也保持着大概每两个月便推出一次新活动的步调，只是眼看万圣节、圣诞节和中国春节等传统节日均已经被用过，那么今年暴雪该如何设计活动主题呢，恐怕要下一番苦工才行啊。

夏季运动会

活动时间 :2016 年 8 月 3 日 ~2016 年 8 月 23 日

《守望先锋》的首个限时活动，时间点正好配合当时在巴西举办的里约奥运会。“球王”卢西奥、“长跑选手”猎空、“举重选手”查利娅等新皮肤都颇具特色，也非常应景，不过很多英雄的皮肤只是根据其所属国家换个配色，多少有些偷工减料。而这次活动中所有的限定内容都只能通过开箱获得，允许使用普通金币购买是在第二次活动后才做出的改变，因此此次没有课金的玩家很可能错失了一些自己喜欢的皮肤。

活动中还引入了一个特别模式——动感斗球。以 3V3 的形式进行，可选角色只有卢西奥，使用近战出拳和枪的“冲击波”运球，将球推入对方球门中即可得分，整体感觉上几乎就是简化版的《火箭联盟》。



万圣夜惊魂

活动时间 :2016 年 10 月 12 日 ~2016 年 11 月 2 日

万圣节前夕，第二个限时活动“万圣夜惊魂”上线，此次暴雪丰富了活动的故事背景，结合《弗兰肯斯坦》的剧情，塑造了一个企图制造生命的怪人——弗兰狂斯鼠博士（狂鼠），并在此基础上设计了首个 PVE 模式——恶灵再现，尸鬼复活。在惊魂之夜降临之际，博士率领着无头死神、神秘女巫（天使）和自己创造出的怪物（路霸），与源源不断的机械僵尸们组成复仇军团，而这四名角色的皮肤也是这次活动中最具特色的。



雪国仙境

活动时间 :2016 年 12 月 14 日 ~2017 年 1 月 2 日

既然都有了万圣节主题，那么圣诞节几乎就是板上钉钉的事儿。第三个限时活动“雪国仙境”依然赶在圣诞节前夕推出，英雄们的新皮肤以圣诞和冰雪主题为主，节日气氛倒是很浓厚，不过设计感上就稍显逊色了一些。

活动期间游戏提供一个全新的 6V6 模式——雪球攻势。双方 12 名玩家只能操作小美，原有技能变成发射雪球炮弹。虽然这个“打雪仗”的创意很不错，但节奏稍显拖沓，在玩家中的评价比较一般。



金鸡鸣春

活动时间 :2017 年 1 月 25 日 ~2017 年 2 月 13 日

随着中国农历新年的临近，“金鸡鸣春”的限时活动上线，一时间满满的中国红与鸡年喜庆的气氛感染了全球玩家。这一次英雄们的皮肤设计非常用心，既有旗袍、刺绣等经典中国特色，禅雅塔、温斯顿、路霸和莱因哈特更是刚好凑成了《西游记》中师徒四人的形象。

至于新加入的“夺旗模式”不再是限时提供，而是作为常规项目。只不过由于平衡性上难以调整，暴雪索性将其丢进了街机模式中。



国王行动

活动时间 :2017 年 4 月 12 日 ~2017 年 5 月 2 日

随着“国王行动档案”的解密，第五个限时活动“国王行动”正式开启。故事的时间点回到了七年前，玩家将亲历猎空加入守望先锋后的第一个任务，与其他三名队友一起前往国王大道，平息名为“归零者”的智械军团所引发的动乱。这也是继“万圣夜惊魂”后官方第二次在游戏中引入 PVE 模式，不过这次不再限定可选角色，并且引入了关卡流程的设计，更加强调玩家之间的配合。而面对不顾一切蜂拥而上的智械们，尤其是在高难度下，想要取得胜利还必须要有合理的阵容搭配。

既然上演的是“穿越过去”的戏码，这次活动中英雄们的新皮肤设计自然就是年轻化，我们可以看到不少人七年前的模样。而猎空、天使、莱因哈特和托比昂是当时参与国王行动的特工小队成员，因此四人的新服装有着统一的设计风格。



英雄们的未来

从游戏刚推出时，战网上几乎一片显示为守望先锋在线的玩家，到如今好友里可能只有寥寥数人依然在坚守，其实不需要所谓专业的数据分析，玩家自己都能感觉到《守望先锋》人气的大幅衰减。当然，这并不代表着游戏正走向没落，只是在经过了一年的磨合期后，留下了真正属于这款作品的玩家群。

竞技对抗类的 FPS 在很长一段时间内缺乏革新与变化，尤其是快节奏且能够涵盖核心与非核心玩家群的作品，十年前是 CS，十年后还是 CS，就算是在国内大行其道的《穿越火线》也并没有跳出既有的框架，而《守望先锋》的横空出世打破了这一僵局，或许它本身也带有一定的借鉴与模仿，并非是完全创新的革命者，但确实是唯一在各个方面取得平衡点的游戏。由于强调英雄本身的趣味性，以及队伍的分工合作，这使得《守望先锋》在角色设计、平衡性调整方面比一般 FPS 游戏要复杂得多，想要长久的维持人气，在保持新鲜感和趣味性上的难度也就越高，这绝不是一件轻松的差事。

过去一年开发团队保持着旺盛的创造力，对未来也有明确的规划，并逐步在全球范围内开展大型赛事，朝着专业竞技游戏的方向不断发展。作为喜爱着这款作品的玩家，我们自然有理由相信——这个世界，仍然需要更多的英雄。



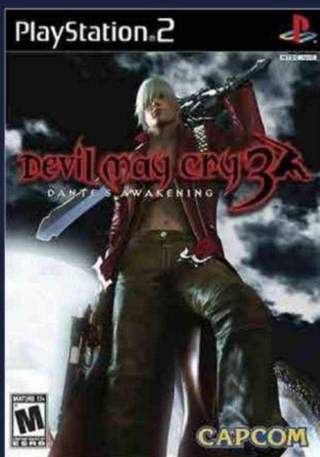
“《鬼泣》系列”自2001年来走过了十余载，从最初神谷鬼才将其从原《生化》系列中脱胎换骨，到二代的低迷、三代的巅峰、四代的华丽、以及换组后新《鬼泣》的饱受争议，每一部作品都可谓动作游戏史上的传奇。6月初上市的《鬼泣3、1、4、2官方艺术设定集》将会收录正统四作的艺术设定以及制作人访谈，从最初的地方一起了解“《鬼泣》系列”一路走来的故事。本次“特别企划”将从该书挑选十个有趣的开发故事与各位读者一起分享。

文 六等星　美编 Juxi

特别企划 SPECIAL FEATURE

脑洞大开中诞生的《鬼泣》系列 十个你所不知的开发轶事

蒙混过关的封面但丁 《鬼泣3》实体版游戏封面



《鬼泣3》作为一雪前耻的作品，在《鬼泣2》中失手的导演伊津野可以说是强迫自己来了个背水一战。此时《鬼泣3》制作团队还是半哄半骗聚集起来的卡普空所有拥有实力却无缘大热作品的新人员工，为了不在这些人的简历留下不光彩的一笔，伊津野更是下了做不好就辞职的决心。大概正是这股狠劲鞭策着团队，造就了至今也很难逾越的《鬼泣3》。

不过决心归决心，开发工作还是要一点点脚踏实地去完成，由于新员工参与较多，管理与效率上多多少少还是出现一些问题。《鬼泣3》的封面想必大家一定非常熟悉，不过心细的玩家也多少察觉到封面上的但丁与游戏中形象似乎不太一样，而这种差异性也绝非是什么插图美化的结果，单纯只是因为宣传期间但丁的人物脸部建模仍未制作完成，宣传插图负责人大森成只能硬着头皮交了画稿上去。



大森成

“其实，那阵子头部和脸部的建模还没有完全做完，不过好歹还是蒙混过去了。”

我们俩其实是有头的
《鬼泣3》BOSS阿耆尼&楼陀罗

池野大悟

“身体那么大，头却那么小，大概是因为头部经过木乃伊化，在干燥之后缩小的吧（笑）。”





自由切换的武器与高度自由的战斗风格是“《鬼泣》系列”的特色之一，而全系列中来自三代的惟一一把双刀武器想必是不少玩家的最爱，获得该武器的 1V2BOSS 战也令人印象深刻，不仅要灵活走位，还要控制好敌人的血量同时击败，一旦控制不好合二为一，战斗更为难缠。当年笔者玩到这里的时候还以为造型是出自中国神话中的刑天，与其他玩家讨论的时候也有过双刀刀柄上的装饰物就是 BOSS 的头部的言论，直到现在才知道 BOSS 其实是有头部的，只是太小了看不到而已，设定也绝非刑天，而是印度神话中的阿耆尼与楼陀罗。

从设计到建模
《鬼泣3》BOSS阿卡姆



▼建模师有句话不知该说不该说。

但丁与维吉尔之间虽说是对立关系，不过除了宿命的对决外两人本无冲突，维吉尔也没有做出什么违背道德的事情，整个《鬼泣 3》中绝对的恶人应该只有蕾蒂的父亲——牧师阿卡姆，哪怕献祭妻子也要呼唤恶魔的男人。由于许多制作人员都参与过《鬼泣 2》的设计，因此该 BOSS 的设计方向也与二代的亚历乌斯相同，以“失败之后会变得很惨”的感觉进行设计。

除了这个因素，还要表达出其庞大的邪恶魔力、崩溃后的躯体、阿卡姆身为人类的身体特征等等，一些细枝末节也融入到了 BOSS 的设计方案中。最终，插图绘画师们敲定了最终设计稿，不过对于建模师而言……

池野大悟

“考虑到里面再表现一些细微的东西，其意图大概也传达不到玩家那里，设计时就干脆直接加上一张大脸得了。”

对于但丁来说非常重要的设计
《鬼泣1》但丁的最初CG建模设计

2001 年 3D 设计还处于刚刚起步的阶段，建模引擎还比较原始，许多质感与渲染都无法实现，大多都利用现拍照片作为素材进行贴图制作。既然要现拍相片，那么人物服装的素材自然就来自开发组中各位人员身穿的服装了，酒红色的外套便是来自当时负责背景设计的下田靖子的外套。

随着时代的进步，如今的 3D 水平已经以假乱真，拆包 DIY 建模制作 MOD 什么的许多玩家也可以自行办到，不过应该没有人会去研究十多年前的《鬼泣》初代的人物建模。其实，初代开始但丁便是有穿内裤的，不然光着穿紧身皮裤该有多难受啊，而素材贴图则是来自桥本佑介所穿的内裤。



►内裤的主人桥本佑介（代表作《猎天使魔女》）



土林诚

“因为我制作建模的方法比较古怪，所以要是我以外的人去碰的话软件经常会强制退出（笑）。”

幕后黑手居然是曾经领导人

《鬼泣4》最终BOSS教皇

《鬼泣 4》在设计人物插图时将全体人物分为了"尼禄、姬莉叶、克雷德""亚格纳斯、葛萝莉亚、教皇""但丁、翠西、蕾蒂"三个派系，以光暗程度将其区分开来。为了能够达到前作高度，也因为新主角的加入，人设部分几乎都是由大家一起出谋划策设计出来，其中教皇大概是拥有最多画师参与的角色。

身分设定成教皇，那就要有温柔、慈悲的一面，然而这样的角色又要能够表现出凶狠残暴的另一面。最后的决定稿汲取几乎所有人的创作灵感，可惜不管怎么设计都无法摆脱老爷子的形象，深怕会不会有玩家觉得这是在殴打老人……所以说，最后为什么会用上日本原首相村山富市的脸？



■村山富市



大森成

"这个角色很像日本原首相村山富市。"

保姆？姐姐？母亲？还是做恋人吧

《鬼泣4》尼禄恋人姬莉叶

井川纯

"其实触角建模，用的是姬莉叶的裸体建模哦（笑）。"



除了教皇外，姬莉叶也是令开发组烦恼了很久的角色，明明只活在过场演出中的人物。最初姬莉叶的设定只是保姆 着装也是中世纪妇女身穿的朴素服装。然而为了要体现出教会信徒的美感与神圣外，还要兼顾着尼禄这层关系，作为导演的伊津野曾提出了母亲与姐姐的设定，甚至有考虑过设计成一个眼镜妹。

最终还是放弃了不少要素，决定设计成教团的歌姬，可是由于制作日期太过紧张，最后连歌姬的设定也被砍掉，情急之下只能在开头展现一下姬莉叶唱歌的镜头，原先设定的一堆装饰物也没有按计划实装在制品版内。如果细心的玩家可以发现，在姬莉叶带上了尼禄送的项链后，衣服上的胸针就会消失，也是制作上太赶，没有预料到的情况。

毕竟是花了精力的角色，就只能派上这点用场这显然不是卡普空的作风，其实游戏中还有一个玩家绝对想不到的地方隐藏着姬莉叶的存在。



■《鬼泣4》中帛曳BOSS战的触角形态。

最强杂兵？你看着办吧

《鬼泣4》最强杂兵雷刃





打造一款优秀的动作游戏，除了良好的操作体验外，敌人的设计更是重中之重。从形象设计考据，到招式进攻逻辑，每一个环节都需要全组开发人员尽心尽力地参与。《鬼泣 4》中的利刃一族取自初代《鬼泣》，并在其基础上优化了不少，比以往系列中的其他敌人都更加生动、灵活、聪明，并得益于次世代主机的机能，多边形数量的提升也为其添色不少。

不过其中倒有一个例外，那便是四代的最强杂兵雷刃，每一位初见的玩家想必都为它头疼了不少时间。全身包裹的闪电不仅提供无敌保护，闪电般的瞬移以及镭射光线无不考验着玩家的走位，待其空血时还会孤注一掷地拉上玩家自爆，尤其是不讲道理的血宫 85 层双雷兽，没有魔力的话简直就是一场噩梦。

然而，这样一位经典又凶悍的敌人，却是软件师自己擅自设计的作品，因此也没有考虑它与其他敌人的伤害关系，才会在游戏中敌我不分。

井川纯

"雷刃反而是任由软件师那边随心所欲在搞（笑）。因为完全不分敌我嘛。设计上也凶相毕露，无愧于最强杂兵的称号。"

神谷先生讨厌的跳跃系统
《鬼泣》的核心灵魂

最初在企划的名称还叫《KARNIVAL》时，但丁还叫托尼·雷德古雷布，猎魔人还是一名警察，敌人也还不是恶魔。神谷英树只是想将其打造成一款酷酷的游戏，但随着开发进度的深入，人设武器的进一步完善，以及《VR战士》浮空技的引入，使得这款游戏越来越偏移原来的轨道。



▲玩家口中的另一部《皇牌空战》。

但跳跃的部分直到但丁形象的确立以及关卡设计完成都迟迟没有加入到游戏之中，而一直提出反对的便是神谷英树。眼看着游戏一天天的完整，神谷最终还是决定将跳跃系统加入进游戏，并且这样还不够，还要加入二段跳，踩墙跳，魔人飞行等等一系列的东西。正是这一决定造就了后续的《鬼泣》战斗风格。当然，辛苦的还有那些修改关卡加班到爆肝的关卡卷轴设计师。

平木熊一郎

"原本没有设计让玩家能看到那么高的地方啊！（笑）然后等他们辛辛苦苦改动完毕后，某一天，会飞的魔人出现了（笑）。"

软件师的即兴发挥
《鬼泣》最初动作的诞生

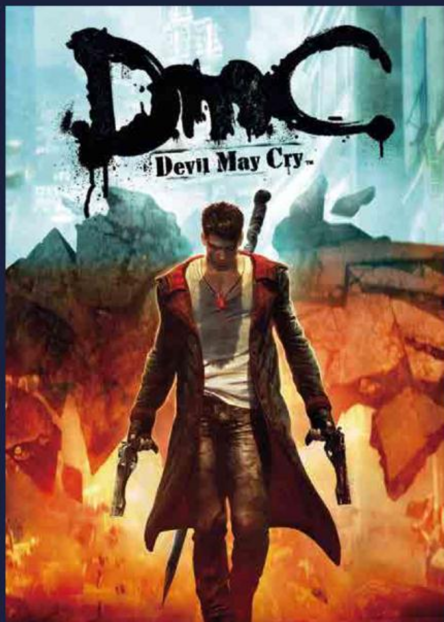


《鬼泣》初代创作时本没有计划设计成一款华丽的动作游戏，自然缺乏专业的动作设计人士来设计动作。这些动作是直接交由软件师们即兴创作，然后让神谷先生审核出来，最后再由负责动作的人员进行微调保证流畅性，因此诞生了许多不确定的因素。例如踩怪这一贯穿全系列，极具观赏性和代表性的动作系统，连开发组自己都说不清楚是怎么一回事。

在软件师发挥的时候，负责动作的部门也会提出一些点子交由软件部分实现。比如游戏中但丁攻击到防御的敌人时会有一个刀刃被弹开的动作，当时本是计划专门设计这样一个动作，便先将斩击的动作倒放作为替代品准备日后替换，然而这一动作直到游戏发售都没有加入其中。以至于续作开发时动作负责人没办法从初代中找到弹刀的动作，毕竟这从一开始就不存在。

平木熊一郎

"当时我的想法是'既然谁都没有对这个动作提出意见，那就这样不也挺好吗？'于是就偷懒了（笑）。"



《DmC鬼泣》的命名
《鬼泣》系列的新生

最初在 Ninja Theory 提交标题 LOGO 时，由于是海外的工作室，因此有了许多不同的版本，其中负责人江城元秀最为满意的是"m"小写的英文设计，这也可以与以往的作品体现出区别。但是3个英文字母是无法注册商标的，最终开发组还是决定在"Dmc"下方加上副标题"Devil May Cry"，如果没有副标题的话，可能玩家也不会因为这部《鬼泣》的名字而争论许久。

对于新《鬼泣》日本方面并没有做出太大的限制，全交由 Ninja Theory 自行发挥，而除了人设崩坏的但丁难以接受外，其余的设计还是让日本方面以及广大玩家看到了实力，奇幻的近现代欧洲与以往日本描绘的不伦不类的欧洲更加真实，虚幻引擎也令战斗也更加绚丽。

伊津野英昭

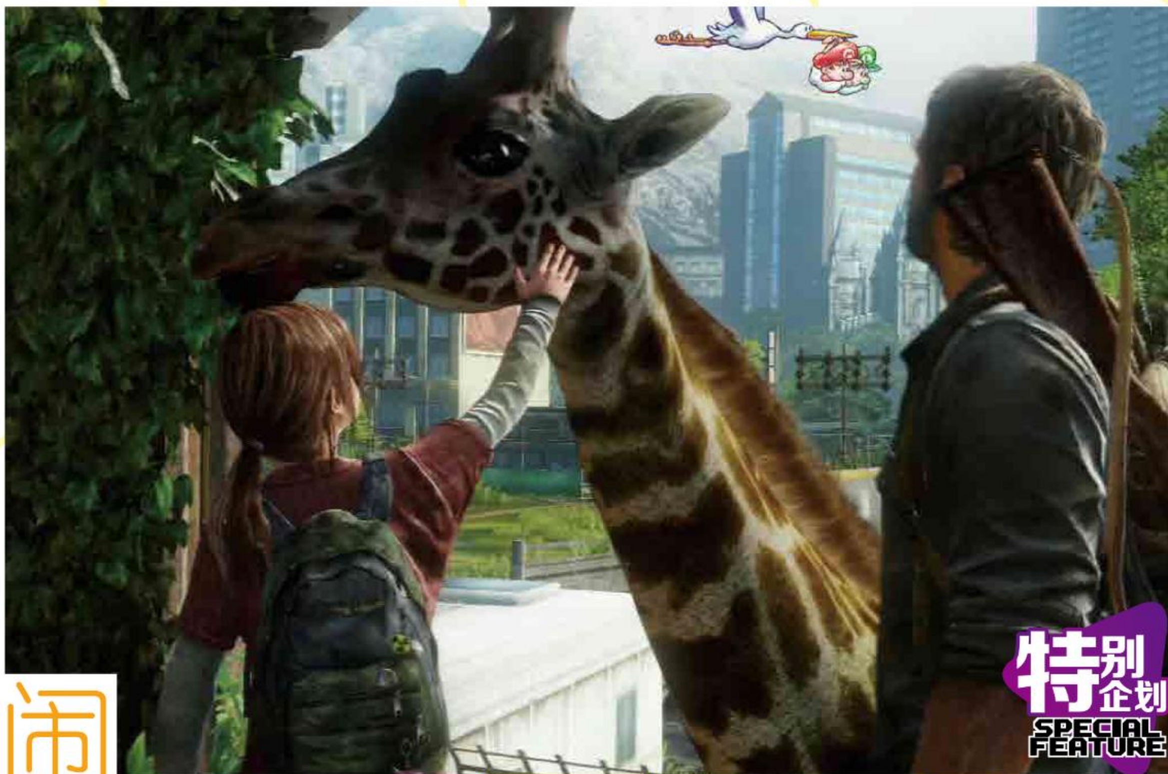
"比起广大玩家，杂志社的记者和写手应该更容易因此感到不快吧。毕竟用电脑写标题时，只有M需要换成小写的（笑）。"（这的确是令我们苦恼过啊）

儿童节也疯狂

闹翻天的游戏熊孩子们

大家好，儿童节过得愉快吗？有假放吗？怀念当年连六一都有休假的童年吗？童年时光一去不复返，感慨岁月流逝的同时，作为游戏玩家的我们，也去看一下游戏中的那些童年吧。

文 马修 美编 Juxi



特别企划 SPECIAL FEATURE

儿童在游戏中

虽然某些人会固执地认为"电子游戏是小孩子玩的东西"，但事实上电子游戏从诞生起就不是面向小孩子的，因此游戏中的小孩子担任重要角色的比率也不大。更多时候，这些小孩子会作为NPC，出现在过场剧情，或在村镇城市中不断重复着设计好的台词。还有一些小孩的作用大一些，他们作为任务的委托者出现。也有一些算是半个控制的角色，比如《机战》中两部电磁侠机器人的两个天才儿童机师，但在《机战》中，电磁侠大都被放在格纳库里落灰，所以天才的少年儿童们往往也都在母舰里虚度光阴。而真正担任重要角色（尤其是主角）的，却很少很少。但是呢，从1967年第一台电视交互游戏主机诞生至今已经整整50年，游戏数量早已多到无法统计，那么概率就算再低，其数目也已经很可观了（起码足够写成这么一篇特企还要控制字数以及限制年纪并筛选角色），那么我们就重点来说说这些游戏中的逆天小孩子们。



▲ "《FFⅦ》系列"惹人怜爱的小女孩玛莲

超天才神童

被家长拿来和其他小朋友比，相信是每个人小时候都非常厌恶的事，而且拿来比的都是比自己好那么一点点甚至只在某些方面强于自己的。不过如果和天才比，自然也就认了。这部分，我们就来说一些我们童年时候无论如何都无法企及的天才儿童吧。

横版ACT时代的记忆
BABY HEAD & POCKETS & SAMMY

出处：名将&小飞侠&怒之铁拳

既然是说儿童，那么就让尚存童心的笔者任性地以自己童年的回忆开始吧。印象中的童年去游戏室围观横版动作游戏，所见的几乎都是帅哥美女肌肉男挑战恶势力，但《名将》中却意外地有一个小婴儿，名叫 BABY HEAD，直译就是“婴儿头”，不过相信经历过那个年代的都有自己心目中的称呼吧。BABY HEAD 在我们这篇专题中都应该算是最小的了（毕竟是婴儿），但却是个智力极高的天才，虽然自己没有杀敌的力气，但却能熟练地操作机器人来作战，除了常规的作战，甚至还能操纵自己的机器人来驾驶更大的机器人。

POCKETS 则是在 1992 年《小飞侠》中登场的小黑孩，和早一年诞生的力量型的婴儿头小宝贝不同，POCKETS 更倾向于速度方面，攻击力却比较普通。因为无敌的必杀以及倒地追打次数最多，所以使用率仅次于作为主角的彼得·潘。


▲早期横版ACT的三个能够单枪匹马过关斩将的暴力小孩。

吉米是世嘉早年在 MD 主机上推出的横版过关 ACT《怒之铁拳》中登场的小黑孩，反戴帽子，踩着滑轮，和稳重的哥哥截然不同。他在二代开始取代了哥哥，和前面的 POCKETS 一样属于低攻击高速度类型，但是在二代中，他是四个可用角色里惟一一个有跑步操作的，移动速度的优势大大增加了他的使用率。不过到了三代当跑步系统被正式加入、每个角色都能跑起来时，他的移动速度优势也就不那么明显了。

《机战》大家庭一闪而过的流星
草薙北斗&出云银河

出处：《机战》系列

将日本机器人动画进行大杂烩的《机战》中，不乏少男少女，还有像草薙北斗和出云银河这样的小孩子机师。尤其是在《机战 R》发售前，作为新加入角色，这两个小正太还被重点介绍。两个小孩一个冲动粗鲁，一个忧郁害羞。虽然性格截然不同，但在游戏中驾驶的机体电童和凰牙（电童的复制机体）都是相当霸气而且帅气的，一点不比其他高颜值角色的机体差，不仅能安装数据武器，还有强悍的必杀技。

两个小孩的机体的设定很有意思：能源上既不是核能也不是其他原创能源，就是我们熟悉的电力，所以必杀技和电池息息相关。不过驾驶方式上又和“《高达》系列”最玄幻的《G 高达》类似，通过机师的动作来实现，所以说驾驶两部机体的小孩也都是非常厉害的。虽说机体的确不错，而且后来在《机战 MX》中的表现更出色，但电池的设定还是带来了一些争议，小正太的人气也始终难敌帅哥美女们，《MX》之后，这两个小孩和他们帅气又特别的机体，就再未在《机战》中出现了。但还是犹如流星一般，在《机战》的天空中划下耀眼且让人印象深刻的一瞬间。



▲除了在《机战》中登场，《Gear电童》也有专门的游戏。

20年的不变童心
“《宝可梦》系列”主角

出处：《精灵宝可梦》系列

和大多数游戏不同，《精灵宝可梦》在构思之时就是制作人田尻智对童年时代捉虫捉蝌蚪的记忆再现，所以从最初企划书中的主角到发售后面向的群体，都是小学生。因此在角色设定上，《宝可梦》也比同期其他数游戏的主角都要小。小玩家们在游戏中，不仅会邂逅并收服各种各样的怪物（宝可梦）成为伙伴，更有着只身消灭反派势力、成功挑战冠军成为新的联盟冠军这样的战绩和荣耀，对应小孩子们喜欢可爱的口味的同时，也满足了很多孩子们藏在内心深处小野心。加上收集、育成、通信、对战这四大要素加持，使得该游戏获得了难以想象的成功，小学生们的口耳相传让《宝可梦》成为游戏史上首个怪物游戏系列，面向儿童群体的精准定位无疑是初代一鸣惊人的关键。

这以后，历代的《宝可梦》都不会忘记对小玩家群体的拉拢，因此在角色设定上，几乎都遵守了小孩子的年龄设定，即便后来加入了女主角也是如此。比较特殊的是第五世代，当时制作人寻求突破、以及要照顾玩了 10 多年游戏如今已经成人的老玩家，所以在角色设计上更倾向于少男少女而非小孩子。后来的《X/Y》和《太阳/月亮》，虽然看起来小了些，但造型和对时尚的追求，似乎也不是早期的那种小孩子了……但是，对可爱与强大的追求，以及不达目的不止的信念，依然是系列每个主角所共有的。

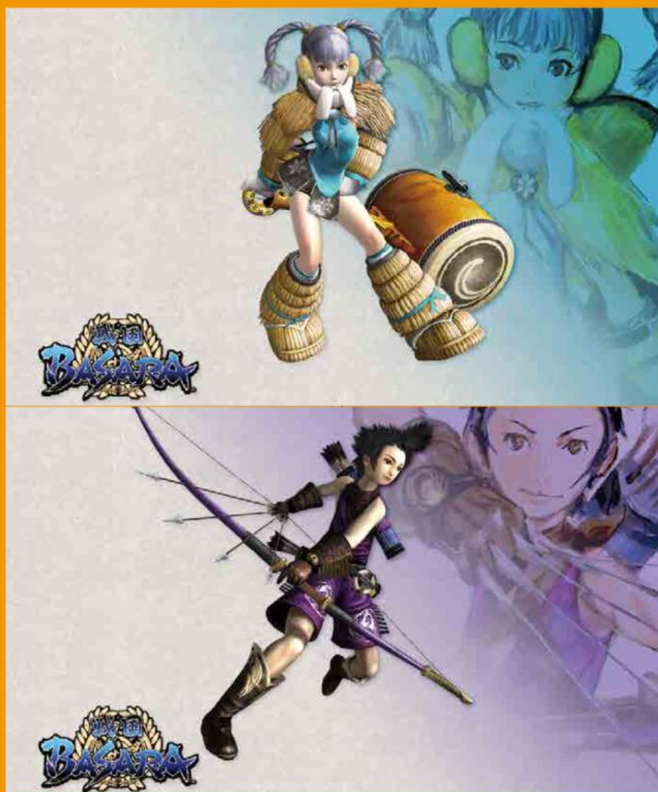

▲初代《宝可梦》的设定原画：三个孩子的冒险故事

乱世小英雄
伊月&森兰丸
出处：《战国BASARA》系列

《战国 BASARA》第一作推出时，热议和吐槽可谓是铺天盖地，看似是《无双》类型，但系统和角色造型又非常有特色，不仅如此，还将小孩子正式拉进了战国乱世。《战国 BASARA》登场了两个小孩子：伊月和森兰丸。作为原创角色的伊月是日本最北端的农家女孩，虽然身体尚未发育，但却是对抗武士与苛政的义军组织伊月一揆众（类似于历史上的一向一揆）的首领。双马尾、热裤、类似金太郎的服装以及作为武器的大锤，就是她的特征。不过因为是原创角色，而系列二代又开始走历史路线，所以以后这个原创的小萝莉就很少登场了。

相比伊月，来自真实历史的森兰丸一直都跟着魔王出场，露脸机会多了很多。和更早给玩家留下深刻印象的《战国无双》中森兰丸的美少年形象不同，《战国 BASARA》的森兰丸被设定成一个小孩子模样，弓箭武器虽然看似比《无双》里的长刀对力气的要求小，但事实上，拉硬弓一直是冷兵器时代衡量武将臂力的重要指标之一，而历史上的森兰丸也是以箭术和数理而被称为神童的。接地气的是，设定中森兰丸因为对织田信长的崇拜，会有意无意去模仿信长的言行，这也非常符合小孩子的特征。

一个正太一个萝莉，在登场人数本来就不多的初代《战国 BASARA》同时登场，尽管游戏中更多地是表现为淡淡的好感，但很显然也是官方有意组的CP。不过从本能寺的结果来看，即便未来的新作中，伊月能以长大后的模样回归，已经陪信长公一起去地狱的森兰丸，怕也不会再掀起什么大的波澜了。



废土时代的最强熊孩子
小男孩/小女孩
出处：重装机兵4



▶连小狗都有坦克，惟独熊孩子肉身出战。

在以战后废土时代为背景的“《重装机兵》系列”中，小孩子经常被拿来渲染乱世的残酷，以此博取玩家的同情和感慨。但是系列第四作中加入到我方作战队伍的小男孩和小女孩，却强得足以让人惊掉下巴。

小女孩出现在带孩子的分支任务，小男孩则是旅馆里偷东西的小偷，因为被救而加入到主角队伍。这两个小孩的厉害之处在于：他们不用任何防护装备和战车，直接同各种怪物作战。尽管会在战斗中逃跑，也会中异常状态，但基本上是无敌状态，即使被毒死或注射死，进入到下次战斗也会毫发无伤地复活，这对于其他队友来说简直是奇迹，毕竟普通人死后都要被拉到怪博士明奇那里去接受电击疗法才能复活（据说还能治网瘾）。而且手雷、RPG、全体回复等，全都玩得转。

把女孩算进熊孩子其实挺冤枉的，但小男孩是不折不扣的熊孩子：当到达孤儿院把他送进孤儿院后，过段时间回到大坝村，会发现这小子又跑出来偷东西了，即便重新拉进队伍送回孤儿院，他依然待不住出来继续偷……以他小小的年纪和强大的实力，以及拒不改邪归正的熊孩子的任性，未来还是很有成为一方反派 BOSS 的潜质的。

大商人的冒险家儿子
波波罗
出处：特鲁尼克大冒险3

“《勇者斗恶龙》系列”的著名大商人特鲁尼克，虽然看起来是个平常的奸商大叔，但隐藏身分却是敢于孤身闯迷宫的冒险家。而他的儿子波波罗，虽然没有任何资料显示其在从商上有任何建树，但是在冒险上，绝对称得上是虎父无犬子。12 岁那年，波波罗跟着父母去出海游玩，遭遇风暴在南方的海岛歇脚时生了大病，父亲特鲁尼克再次展现其冒险家本色，一番冒险治好了儿子。而波波罗也就此跟父亲一样去闯怪物迷宫，虽然因为年纪小无法使用剑盾这些兵器，但可以收服并指挥怪物作战，其作战风格和勇气，足以和“《勇者斗恶龙怪兽篇》系列”的正传英雄级人物的童年比肩。



拯救了外星人但毁了游戏市场
艾里奥特
出处：ET外星人

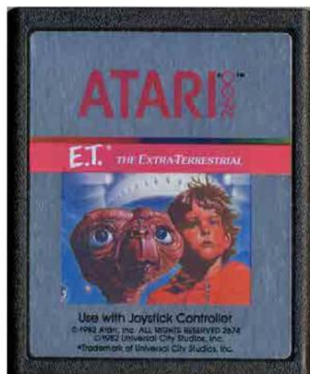
特别 熊孩子奖

这部分的最后，我们来说一个特别的孩子：艾里奥特。这大概是骨灰级科幻迷才会一下想到的人物：来自《ET外星人》的小男孩。电影原作以打破常规的孩子与小外星人的友情为主线的剧情设定而获得极大成功。改编成游戏却差点毁了刚刚兴起来的游戏市场。

1982年，在当时火得发烫的雅达利2600主机上，买下《ET外星人》电影版权的雅达利，将改编游戏的任务交给了被斯皮尔伯格称为天才的程序员的哈瓦德·斯科特·瓦索。在制作周期只有5周的情况下，瓦索凭借其过硬的技术和天分硬是将游戏按时完成赶上了圣诞旺季。于是，艾里奥特和他的外星小伙伴，也在无数张游戏封面上与大众见面——当时游戏界尚没有内容审核和分级的概念，因此暴力和色情擦边主题的游戏封面是绝对的主流，这更使得艾里奥特和外星小伙伴在铺天盖地的色情暴力游戏封面中，有如一股清流……

但清流只体现在封面上，在如此短的时间做出游戏，想保质保量是没有任何可能的。而且这款游戏的倒霉之处在于其上市后，玩家们对烂游戏泛滥的忍耐，以及社会对游戏市场色情暴力泛滥的忍耐，都同时达到了极限而爆发，促成了游戏史上著名的"雅达利崩溃"。《ET外星人》就此名留史册，尽管并不光彩。

时光荏苒，35年后的今天，当我们抛却当时机能限制的表现不足，依然会发现该游戏有着角色丑陋、玩法单调、系统坑爹等诸多烂游戏的必备要素。其实就当时的市场崩溃来说，《ET外星人》的作用相当于压垮骆驼的最后一根稻草而非主凶，即便如此，在游戏封面和海报上凝望天际的艾里奥特，依然引起了一波险些毁灭游戏市场的大动荡。



TIPS 1
儿童的年龄认知

儿童的概念有广义和狭义之分，广义即1989年联合国大会通过的国际《儿童权利公约》所界定的18周岁以下。狭义的概念则来自于生活，更多是指一眼看上去就是小孩的人，一般为0～14岁。所以当你对一个已经长出成人模样、处在变声期的少年称其为儿童时，他们大多数都不会高兴；与此对应的，就是上了初中就没有了六一假期……

现实中如此，游戏也同样是这样。值得一提的是，因为设定问题，游戏中还有很多成人看起来也很像小孩，比如林克、《马里奥》里的蘑菇头们，以及成人向游戏里经常出现的萝莉脸的性感小姐姐们。

牛人的霸道童年

前面说的那一大堆牛气冲天的小孩子，大都没有其长大后的故事。相比之下，下边要说的这些小孩子，在长大后可都成为大名鼎鼎名震八方的牛人了。来看看都有谁。

天降神童与他的小伙伴们
马里奥宝宝
出处：《马里奥》系列

马里奥大叔的出道时间比较早，当时为了让他在有限的像素显示内尽多地体现其特色，制作人宫本茂给他的大鼻头下加了重重的胡子，从此以后，马里奥和稍晚些出道的弟弟路易，便都以胡子男的形象出现了。当《超级马里奥世界》出到第二作时，老任突然玩了一把前传，让故事回到马里奥兄弟婴儿时代，即《耀西岛》。虽说大多数时候马里奥宝宝都是属于被耀西保护的，但其实从天上掉下来的那一刻，尚在婴儿时的马大叔就已经体现出他的不同寻常。要知道，他掉落时的高度，即便下边有消防气垫，换成常人也顶多是没摔烂但绝对活不了，而他掉在耀西的背上不仅什么事都没有，连耀西也没被砸坏，于是两个毫发无伤的强大家伙便踏上了征程。如果在冒险中吃到无敌星，马里奥宝宝还会从耀西的背上跳下来自己撒欢地狂奔，不仅抵挡众多伤害，还有谁撞上谁死的恐怖光环加身。

老任很显然不想让婴儿时的马里奥就这么一闪而过，于是在《马里奥网球》、《马里奥棒球》、《马里奥高尔夫》、《马里奥赛车》里，马里奥宝宝以及路易、碧奇公主等都跟着成人后的自己同台竞技。在《马里奥和路易RPG》中，婴儿时的兄弟二人更是和成年后的两人一起展开冒险。



吸血伯爵的励志童年
小德拉古拉
出处：恶魔城 王子外传

德拉古拉是大家非常熟悉的吸血鬼大魔头了，几乎在整个"《恶魔城》系列"都以BOSS身分出现。虽然现在《恶魔城》很久没有新作，但并不影响伯爵大人的名气，毕竟德拉古拉早在游戏诞生前就已经威名远扬了。

伯爵的原型是欧洲历史上瓦拉几亚大公国的弗拉德三世，因为残暴而成为吸血鬼的故事原型。他在童年时被送去奥斯曼帝国做了人质，那么在游戏中、尤其是在他最活跃的"《恶魔城》系列"里呢？Konami早在FC时代便给出了答案：睡着了（据说睡了1万年）。当醒来后发现人间早已物是人非不说，就连自己的城堡也被万年魔神加莫拉斯给占领了，甚至自己有些手下都去给入侵者当小弟去了。这要是能忍还对得起"德拉古拉"这个响亮的名字么？于是小德拉古拉开始了自己城堡的夺回之战，一边战斗一边重拾能力，最终成功地夺回了自己的小窝，嚣张写在脸上之时，熊孩子本色也显露无疑。



从小学生到特工
雪莉·柏肯
出处：《生化危机》系列

如果说德拉古拉的吸血鬼身分是自己残暴作出来的，那么被亲生父亲注入G病毒而感染的雪莉·柏肯就很无辜了。1998年浣熊市出大事时，当时12岁的雪莉，被已经变成怪物的父亲植入了G病毒，还好被克莱尔用G病毒疫苗解毒救了下来。虽然没变成怪物，但因为体内潜伏有G病毒的残留，她也成为政府的监控对象，被官员和科研人员像观察小白鼠一样观察她。虽然这种日子以及遭遇亲生父亲毒手的经历让她有足够成为能被广大玩家理解和同情的反派BOSS的资本，但软禁期间克莱尔的看望和关心，使她一直都可以感受到温暖，也让她在接下来几年的成长中三观没歪掉。到2012年，在给克莱尔留下提到自己将奉命去国外执行任务时，曾经被克莱尔保护的小女孩，已经成为了勇敢坚强的女特工了。


◀▼长大后和小时候的雪莉。

魔幻世界冒险者们的熊孩子时代
米蕾尤&特瑞&基法
出处：《勇者斗恶龙怪兽篇》系列


■米蕾尤与特瑞

米蕾尤、特瑞姐弟是《勇者斗恶龙VI》中登场的角色，擅长辅助和回复魔法的姐姐米蕾尤堪称是6代的第一美女，喜欢动物，虽然有着不堪回忆的过去，但依然性格开朗且关心弟弟和同伴。弟弟特瑞则是为了寻找姐姐全世界旅行、又为追求最强之剑不断磨练自己，孤独剑士的身分更让他拥有超高的人气。而这对姐弟在童年，亦有着非凡的经历。在两人还是普通小孩子的时候，某天夜里抽屉里出现了怪物掠走了姐姐米蕾尤，小正太特瑞懵了，这时另一个面善的小怪物出现，告诉他救出姐姐方法，并带他来到了大树之国，在这里，特瑞小朋友从一只普通的史莱姆伙伴开始，逐渐成长为了这个国家最强的怪物大师，并且战胜了被操控的姐姐，最终在星夜祭许愿救出姐姐。

相比有主角光环加成的弟弟，米蕾尤的戏份并不多，但特瑞在异世界见到她时，她已经是圆木国的最强怪物大师，只不过略逊弟弟一筹被打败了。无法知道米蕾尤在圆木国的经历和成长过程，但从失败后被圆木国王拖走的粗暴表现来看，似乎并不如意——不知道这是否是她坎坷人生中的不堪回忆的经历之一，那么训练怪物是否也是她后来喜欢动物的原因呢？可以肯定的是，这对姐弟的关系从小就非常好，而弟弟也非常挂念姐姐，只要姐姐出现意外，不管是闯异世界还是走遍世界，都在所不辞。

来自《勇者斗恶龙Ⅶ》的基法王子在童年时的那次大冒险，就没有什么拯救亲人的重任了。在《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》中，刚过10岁生日的熊孩子基法并不满足于这种既无忧无虑又前景光明的生活，反而以找麻烦为乐。在溜出城堡被父亲抓回来教训时跑回了房间，躲在衣柜中时被自称神明之首的漂亮姐姐忽悠一番去了《DQⅡ》的世界，又碰到看到见怪物就晕的旅团团长，于是稀里糊涂地成为了新的团长，开始了在新大陆的冒险和救世之旅。而在基法长大甚至结婚的《DQⅦ》里，他依然和小时候一样喜欢出城去和主角探险。


■熊孩子王子和他的旅团

枝与花的童年
真田信之&真田幸村
出处：战国无双4、战国无双 真田丸



真田幸村在《战国无双》中有着主角般的地位，为了加戏，制作人硬是给他加寿让他参加到武田与上杉的龙争虎斗中，毕竟热血和坚守信念到死的性格很受欢迎。而他的哥哥、历史上真田家真正笑到最后的人生赢家真田信之，倒是在第四代才登场。对于此二人，游戏中以枝来形容真田信之平凡但对家族血脉的延续，以花来形容真田幸村为信义战斗到死的短暂但辉煌的人生。而这对兄弟各自的选择，在《战国无双4》也成为新故事的主线之一，而且还在剧情动画中出现了两人小时候的剧情，童年的兄弟温情对比后来二人战场上真刀真枪地搏杀直到最后信之抱着死去的弟弟痛哭，实在让人感慨不已。

当大河剧《真田丸》热播之时，Koei Tecmo也蹭热度推出了《战国无双 真田丸》，虽然并不像宣传得那样还原历史，但加入的角色也是相当有诚意的。真田幸村作为主角，也加了相当多的少年时戏份，其中木枪上阵大战盗贼和流浪剑士这些实战，对于小孩子来说简直是壮举。相比之下，真田信之更多地是表现在其智慧和冷静上。两人的年龄虽然并不明确，但从声音上看，信之刚刚开始变声，而幸村还是稚嫩的娃娃音。

斯巴达丛林法则下的神之子
奎托斯&戴莫斯

出处：《战神》系列

说完古代东方的日本，我们再把目光转移到古代欧洲的斯巴达，斯巴达人的尚武是从娃娃抓起的，两个儿童对决后，战胜的留下来作为战士培养，败的则被关在笼子里扔到野外自生自灭，即使是宙斯在人间留下的双胞胎兄弟：奎托斯和戴莫斯也不例外，结果奎托斯胜出留了下来，日后还做了斯巴达人的首领，而戴莫斯则因此死在荒郊野外。死后的戴莫斯并不甘心，即使对审判者，也说想报复哥哥的遗弃。

这对兄弟更多的剧情在后来的《斯巴达之魂》中得到了完整交代，不过做了些改变：兄弟二人在小时候的训练中，戴莫斯依然不是奎托斯的对手，但因为身上有天生的红色纹身，被宙斯当做预言里推翻自己的人给抓走了。虽然幼小的的奎托斯很想保护比自己还弱的弟弟，但他显然没法跟那些强大的神们对抗。眼睁睁看着弟弟被抓走，在奎爷幼小的心灵中留下了长久的痛，并且在后来找到弟弟时爆发出来，不过和他平日里爆发出来的暴力方式不同，此次的爆发是不做任何抵抗，以非常虚弱的姿态任由弟弟暴打。好在，兄弟终于还是和解了。不过，即便是如此平常的兄弟重逢，也是短暂的……



◀小时候的奎托斯兄弟

顺便也说一下，童年时的奎托斯在《斯巴达之魂》中也以很难缠的BOSS身分出现，虽然是镜中之像，实力也远远无法打败真正的奎爷，但却非常固执，一次次被狠狠摔到墙上又一次次凶狠地扑上来，直到打碎镜子。虽说并不是真正的少年奎托斯，但作为镜中奎爷自身心灵的写照，这种不屈不挠的性格和怎么打都不会死的熊孩子光环，无疑也是奎爷自身的投影。

扭曲人性的天才兄妹
阿莱克希亚&阿尔弗雷德

出处：生化危机 代号：维罗妮卡



▶兄妹二人小时候，比照同龄人，长得似乎有些急了……

我们前面说了很多熊孩子其实都是戏称，但艾什福德兄妹是真正可怕的熊孩子，不仅性格扭曲，而且都是天才。这对兄妹的出生就非常特别：并不是正常男欢女爱的爱情结晶，而是由安布雷拉创始人之一亚历山大·艾什福德为了重现先祖维罗妮卡的智慧与美丽，通过提取DNA的方式以人工手段培育出的龙凤胎。其中哥哥相对来说比较普通，但从小到大的经历，使得他那基于恋妹的双重人格和女装癖，让你没法觉得他是个正常人。妹妹成功地继承了先人的特质，不仅10岁就完成了大学的学业，还试图通过给自己注入病毒和冷冻自己，最终让自己的身体得以控制病毒，成为强大的世界独裁者。在这期间，知道自己身世而对父亲恨之入骨的兄妹，还将父亲作为了他们的病毒实验对象。

当阿莱克希亚以12岁的模样醒来时，始终对她放不下的哥哥已经死去了，接下来，她成了《代号维罗妮卡》中最难缠的敌人，以及人气极高的反派角色。

青梅竹马的拉钩钩誓言
阿鲁姆&赛莉卡

出处：火焰之纹章 回响 另一位英雄王

看了前面那些童年时温情脉脉、长大后要么手足相残要么变态出格的糟糕兄弟和兄妹。最后我们来用个正常的小朋友来收尾吧。因为高素质的重制，阿鲁姆和赛莉卡这对早期《火纹》的男女主角，再度回到了玩家们的视野中。远离王国中心的偏远小村拉姆，遭通缉的骑士迈森带着幼小的阿鲁姆隐居在此。又收留了寄托在此的小女孩赛莉卡，两小无猜的两个孩子很快如同亲兄妹般玩在了一起。当在书上读到这块大陆的两个神：多拉和米拉也是兄妹但却反目成仇的故事时，兄妹俩用拉钩钩发下了“如果说对不起就要原谅对方”的誓言。之后赛莉卡被接走，再度重逢时已经是两人长大后，分别为各自的目的带上伙伴一路征战，在索菲亚城堡重逢时，却一度因为不同的理念各奔东西。尽管如此，两人始终挂念着对方，时不时地还会心有灵犀，关键时刻甚至会为对方牺牲自己。最终，当然是圆满结局啦。

另外，游戏中也专门为阿鲁姆和小伙伴们增加了男孩子和女孩子两种特别的职业，并出现在序章中孩子们遇到来此准备劫财劫色的骑士的战场上，还好迈森及时赶来救下了孩子们。虽然没有迈森出面完全没有胜算，不过这第一次上战场面对强敌的经历，相信已经深深地影响到了阿鲁姆和他的伙伴们了。



TIPS 2
电子游戏的未成年人保护

游戏里的小孩子很少会作为直接能干掉的对手登场，《精灵宝可梦》里，和你对战的训练师虽然不乏幼儿园小朋友、短裤男孩这些小孩子，但在设定中，宝可梦间的对战是伤害不到对方小朋友们的。“《辐射》系列”那些与匪徒无异的熊孩子，以及致力于恶意吐槽主角的《上古卷轴 5》的小孩，都非常让人火大，然而你再厉害，对小孩也束手无策，甚至会因为对小孩出手而在镇子上被 NPC 群殴。所以有些游戏的 PC 版会有专门的 MOD 来让玩家杀小孩子出恶气——但在正式版，你依然无能为力。即便在以滥杀无辜而被玩家津津乐道的“《横行霸道》系列”，也几乎没有小孩子。《刺客信条 枭雄》中真实存在于维多利亚时代的那些青少年黑帮，直接被换成了成人……

厂商们有意无意地去回避对小孩子自身的伤害问题，是因为电子游戏中有专门的儿童保护政策。比如在美国的儿童保护法律中，就明确提到游戏内严禁出现小孩与玩家互动式被杀——具体说就是被玩家亲手杀掉，比如少年奎托斯那样被狠狠地打死。但少年奎托斯作为 BOSS 的取巧之处在于：那是自己镜中的影像，而且怎么摔也不会摔死，最后让他消失也是因为镜子打碎而不是直接把这熊孩子摔死、所以并不违反规定。而像 PC 游戏《恶魔之子卢修斯》那样以儿童为主角去屠杀的，尽管可以过审但仍然会饱受争议。

但是规定只限于被玩家亲手杀掉，小孩子在剧情中死亡则不在限定范围内，像《辐射 4》里死于灾难的小孩子尸骨、《看门狗》在剧情中死掉的孩子、《重装机兵 2》和《重装机兵 4》中因为卖不出蚊香而饿死变成一地尸骨的小女孩和她的弟弟妹妹们，并不会引起玩家诛杀小孩的恶趣味，更多时是通过这些不幸孩子们所在世界中的悲惨和不幸，来打动玩家。



▲《使命召唤8》惊心动魄的一幕，在街头跟家人拍家庭视频的小女孩，对刚刚停在附近的卡车有了很大兴趣，接着汽车炸弹爆炸了……

末世的黑化童年

虽说乱世出枭雄，但生存压力下的世风日下，也对儿童有着极大的负面影响，最后这部分，我们来说一些在末世及类似的世界中，被不同程度黑化的孩子们。

强大超自然体的中立面
阿尔玛
出处：《极度恐慌》系列

儿童在战争或末日世界的中带来的理应是希望，但身穿红衣、披头散发、神出鬼没、拿着洋娃娃的小女孩阿尔玛，在第一人称恐怖射击游戏《极度恐慌》中，给人感觉更像是个女鬼而非孩子，起码从阴冷的表情上，你看不出小孩子应有的半点童真。她是 ATC 实验室主管哈伦的女儿，8 岁时就因为被发现拥有可以意念移动物体的超强精神力，而被他那丧心病狂的老爸进行研究。尽管结果是 1 代的主角和反派主角诞生，但阿尔玛已经死在容器里了。

虽然是摊上糟糕老爸的可怜孩子，但她强大的精神力却让她灵魂未死，分裂成了带路的小阿尔玛和裸女。虽然被儿子和父亲放了出来，但已经是精神体和肉体独立的超自然体状态的她，还是杀了父亲然后开始复仇。某种程度上说，让阿尔玛变成丧心病狂恐怖魔头的，其实是她那更丧心病狂的父亲，而看着像鬼的小阿尔玛，某种程度上说不仅代表其中立，更代表了残存的善良。



配合乱世的疯癫
小蒂娜
出处：边境之地2

潘多拉星球是无法无天的冒险者们不择手段追求财富的天堂，在这个丛林法则横行的世界中，13 岁的小女孩小蒂娜以一个小太妹的姿态混迹于其中，不仅疯癫狂妄、脏话连篇，还喜欢奚落人，而且是最强的爆破专家……

随着游戏的进行，关于小蒂娜的身世被揭开。她的家人被出卖去做实验，她作为唯一的逃脱者被罗兰（初代主角）所救，在与罗兰合影的照片上，还看不出那种桀骜不驯与叛逆，相反还有些温柔。而在小蒂娜的龙堡大冒险故事中，再次登场的罗兰也不过是她的想念而已。所以说，这个小女孩的疯疯癫癫，也许是真的只是在这个乱七八糟的世界中找到了一种适合生存的状态，但是内心，还是潜藏着坚强与眷恋的。



■桀骜不驯的神情，和衣服上的兔子形成了鲜明的对比。

末世的生存选择
克莱蒙汀
出处：《行尸走肉》系列

和这部分大多数没有过家庭温暖或被糟糕老爸当成试验品的小孩子不同，克莱蒙汀起码在最初时，是有完整家庭的，父亲是工程师，母亲是医生，作为女儿的克莱蒙汀也是天生聪慧。这样家庭的孩子似乎应该是有一个幸福的童年和未来，但偏偏赶上了行尸走肉这么一个世界观，又遇到因为遭遇丧尸而逃跑的逃犯埃弗里特，面对丧尸这种恐怖东西，天真的小女孩倒也不用担心眼前的逃犯大叔会对自己下什么毒手，还担任起了一路上的道德指引。而李也对这个小女孩进行了保护和教导。

大概是因为保护对象的身分，所以第一季中，你面对的不管是怎么样的克莱蒙汀，都会觉得她是一个柔弱的小女孩。然而到第二季，当玩家自己化身为长大到 12 岁的幸存者克莱蒙汀时，会发现当年的小萝莉，已经拥有不畏惧任何恐怖和死亡的强悍心灵了。与年龄完全不相符的冷酷以及时不时溅在脸上的血，甚至于在小黑屋被发现时的肮脏选项，都告诉我们一个残酷的事实：末世，只能靠自己。而黑化，也不过是在末世中顽强活下去的一种选择罢了。



我想有个家
伊芙琳
出处：生化危机7

小孩子都有自己不同的梦想，然而当小孩子拥有让梦想成真的能力以及不计后果地去实现时，往往会有可怕。

伊芙琳从小被作为病毒实验体隔离培养，每天面对各种难以理解的实验，心中渴望的是一般同龄孩子习以为常的家庭温暖。作为被注射入 E 病毒的第一个实验体，在运输时，负责押送的米亚以她母亲的身分来平复她的情绪，使得她在杀了全船的人后留下了认为是亲人的米亚。下船后，热情收留她们的一家人在让她感受到家的温暖后，也由此迎来了厄运。这一家遭到了伊芙琳的感染，并通过伊芙琳的心灵控制认同了自己是伊芙琳的家人，伊芙琳也由此融入到这诡异的家庭温暖中。尽管这使她加速衰老成了老太婆的模样，但依然通过控制心灵，让自己在被感染者看来是小女孩。

平心而论，伊芙琳真的很可怜，但被她感染控制的人都已经非常不正常了，而作为制造这一切的元凶，伊芙琳也作为《生化危机 7》的最终 BOSS 登场，成为玩家必须要干掉的对象。但无论是那奇怪的结局，还是刚刚干掉的老妪怪物伊芙琳，相信每个玩家通关时，心情都五味杂陈吧。



收割还是救赎
小妹妹
出处：《生化奇兵》系列


■被这样的萝莉抬头看，有没有感到毛骨悚然？

《生化奇兵》是一个气氛诡异的游戏，销魂城里那些被称为小妹妹（Little Sister）的小女孩更是诡让人发毛，她们是被改造的收集并成倍量产神奇物质 ADAM 的载体，试想，一个人不人鬼不鬼的小女孩，拿着大针管在死尸身上抽取，那场景会不会很恐怖？好在游戏里给这些小妹妹们配的音都很软萌，一定程度上减轻了面对这些小妹妹时的不适感。

她们的 ADAM 在游戏中是基因改造品 EVE 的原料，因为广泛应用于人体改造上，而使得原本拥有该物质的海蛞蝓供不应求，于是丧心病狂的厂商为了用小女孩的胃中 ADAM 的复制而开起了孤儿院，将大量无父无母的小女孩骗来做成了实验品。战争爆发后更开始掠夺普通家的小女孩来改造成"小妹妹"。她们被植入海蛞蝓，又接受精神训练，在半人半机器的保护者"大老爹"的协助下，用大针管来抽取尸体内的使用过 ADAM，吃下去再在体内转化为可以使用的新鲜 ADAM。

值得一提的是，这些小妹妹虽然看着很吓人，但本身并没有什么战斗力，所以只要没有大老爹保护，她们处置起来并不是很难，然而名为"收割"的处置过程不仅重口到让人头皮发麻，也影响结局；相比之下，救赎虽然更烦麻烦，但最佳结局的召唤，以及小萝莉们萌萌的暖心感谢，也是对自己一番苦心的奖励和安慰了。

小红帽外表下的黑化
布丽塔
出处：《恶魔战士》系列

《小红帽》的故事家喻户晓，红帽小女孩形象以及单纯易受骗的性格成为了她外在和内在的特点。而《恶魔战士》里的小红帽布丽塔，一脸天真和红衣红帽形象看起来虽然和童话里的无异，但却和给奶奶送食物的小女孩截然不同。外表单纯的布丽塔是一个拜金到要钱不要命的财迷，拥有出入魔界和人间的能力，她不仅没因此遭致来自魔界的麻烦，还做起了暗黑猎人。她利用自己可爱天真的外表来引诱魔物，然后用隐藏的武器将魔物干掉，以此获得奖金。她的武器来自于那个看起来是给外婆送食物的篮子，小小的篮子里装着冲锋枪、手雷、火箭筒、炸弹等各种重火力武器，战斗的时候也是一会哼哼歌一会微笑一会嚎啕大哭，故作柔弱的卖萌和随时拿出重武器作战的彪悍，在这个小红帽身上毫无违和地融合在一起。

作为 S 级的暗黑猎人，她在魔界引起了极大的恐慌。不过这个疑似精神分裂的贪财少女，似乎也为了信念，找到了大灰狼一家……


◀布丽塔版小红帽有着截然不同的两面。

柔弱外表下的彪悍
艾莉
出处：最后生还者


■艾莉和乔尔

《最后生还者》封面上，趟在沼泽中、背着步枪回望的艾莉，无疑是 2013 年游戏界最让人难忘的少女之一。作为一个小女孩，外形上有点脏兮兮的艾莉虽然看起来和萌没什么关系，但眼神却是地地道道的孩子。因为年纪小，所以喜欢漫画；因为好奇，所以想走出隔离区去看看；因为渴望交流与认可，所以爱讲冷笑话；因为从小没有家庭和教养，所以缺少教养且脏话连篇。

艾莉是一个孤儿，在被感染前甚至很少有人知道，被感染后因为没有变异而被火萤组织盯上。严酷的生存环境下，艾莉虽然并没有和平年代同龄人的文化知识，但是生存知识和体能，早已远超大多数玩家的想象。在独自摸进食人族的库房去给乔尔找药品时，单挑食人族头目时的机智以及最后反杀头目近乎疯狂的举动，没法不让人对这个看似柔弱的少女侧目。其实说艾莉黑化是很牵强的，和克莱蒙汀一样，这种极端环境下锻炼出的暴力和勇气，是她作为一个孤儿能在这种极端环境下生存的基本前提。而在几乎遭到强暴和杀害后成功反杀，所表现出的疯狂和暴力也是完全可以理解的。而且就在这个时候，乔尔也以叫自己女儿“baby girl”的称呼，来喊艾莉了。

死亡诅咒者
柯南
出处：《名侦探柯南》系列

黑化的儿童这一块，我们以著名的死亡诅咒小学生柯南来做结尾吧！本来柯南并不该进入这个专题，因为人家是 17 岁的高中生，而且也不是生活在末世乱世，至于如何变小孩如何进入未来岳父家这些，相信大家都不陌生，甚至于死亡小学生这个称呼都是 10 年以上的老梗了：表面上看，似乎是柯南到哪都碰到棘手案子迎刃而解；但反过来一想，明明人家几年、几十年的日子都过得太太平平，可这小学生刚来没多久，便会发生命案。而柯南的动画也好，游戏也好，相信也和死亡小学生的段子一样，伴随了无数人的童年。以此结尾，也算是与任性的开头遥相呼应。最后，祝所有喜欢游戏的各位，都能永远有一颗不断在游戏里发掘无限快乐的玩心和童心。



读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★当大家看到这段文字的时候，想必E3展正在如火如荼的进行中，而我们的E3报道小分队在写下这段文字之际已经搭上了去美国的航班。下期就是E3特刊，目前我们已经得知了不少猛料，不过此时写出来的时候想必各位都已经知道了。当然我们还会有更多独家内容和详细报道要与各位分享，这个契机自然就是下期杂志喽。

★有一些玩家希望E3特刊还能继续赠送DVD光盘，不过由于今年取消光盘后，要想单独申请一张光盘很有难度，所以这个建议虽好，但很难实现。这个光荣的使命就交给《次世代专辑》了，《次世代专辑10》将会赠送E3影像光盘，就和过去的UCG E3特刊一样，希望珍藏高清视频的朋友可以考虑一下。而且《次世代专辑10》的赠品也相当不错哦！



Email 侍魂鸟：每年的E3都能带给我们与东京游戏展不一样的惊喜，欢乐跟期盼，而UCG更能将我们所有玩家这份感受镌刻于可以永久珍藏的彩色油墨纸质纸质上，当被问及我还有什么建议时，我竟然一时不知道该说还会有什么建议，相信UCG会带给我们最精彩纷呈的E3，能在报刊亭从BOSS手中接过每一本最新出炉的UCG就是我最大的满足，UCG加油！

六月最关注的游戏是PS4版《古惑狼》三部曲合集，要是游戏里能有新内容加入就再好不过了，UCG攻略透解应该会有此作攻略计划吧？顺便说一句：这款游戏可是当年侍魂鸟游戏厅镇厅主打游戏哦！



水月：感谢这位读者的支持，E3大展是一年一度的游戏业界盛会，我们自然也会全力以赴，争取为大家带来最为及时和精彩的游戏情报。您关注的《古惑狼》三部曲合集我们目前确实有攻略制作计划，敬请继续关注UCG以及相关周边刊物的情报。



Email HEARTATTACK：各位UCG小编们大家好，6月《铁拳7》发售了。个人挺喜欢这游戏的，之前玩过PS4的《拳皇14》（个人感觉玩得凑合，不知道《拳皇14》和《铁拳7》比哪个难）所以给个推荐是买PC还是买PS4版，谢谢。



梦叶：就我个人情况而言，传统2D格斗类作品中存在的“搓招”操作一直属于软肋，相比之下“《铁拳》系列”中角色的招式多半只需结合固定方向按键即可，所以就操作来说《铁拳》应该更容易上手一些。如果就实际对战来说，因为3D格斗涉及到了多轴移动以及不同场景的影响，玩家需要考量的因素其实反而比2D格斗要多一些。游戏平台的话还是联网质量相对稳定的PC要好一些，但如果是和朋友联机的话，主机版也是完全OK的。



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



编|辑|部
游戏风向标

Rime | 3人



《ICO》……《风之旅人》……《最后的守护者》……

——北山杉一边打着游戏一边默默地数着各种既视感

铁拳7 | 3人



《灵魂能力》赶紧出新作吧！

——玩过《铁拳7》的VR模式后纱迦的惟一感言。

死印 | 3人



哇哦，这怕不是……夫妻肺片？

——看到无数诡异的花朵从九条沙耶肚子里破腹而出时，八重樱突然觉得有点饿。

魔女与百骑兵2 | 3人



为什么不能操作那么萌的魔女！

——认为《魔女与百骑兵2》的主角应当是魔女的三味线。

东京42 | 3人



我是谁？我来自何方？我要去哪里？

——在游戏过程中因为主角实在太小，当场景中人太多时，稀饭会经常陷入到这种哲学式的迷茫当中。

极速奔跑者 | 3人



前面那个奔跑者，你就老老实实给我过来吧！

——当余烬每次使用钩爪将前方的跑者拉到身后之后，都会发出"憨厚"的笑声。

Email 帕拉斯：可爱的UCG小编们，你们好。作为一个2014年至今的UCG萌新粉丝我一直都很喜欢UCG并且非常想写信给小编们。但我没想到我写给小编们的第一封邮件竟然会以这种内容作为见面礼，真是很抱歉。我在拿到417期的时候发现了杂志背面的《尼尔》和《女神异闻录》的设定集广告。真的是很兴奋呢！一直想要这两个劲作的周边做收藏，可一直以来都没有什么看得上眼的，这下好了，一下出来俩。好不容易攒够了钱，可进淘宝商城以后发现了一个问题。我个人觉得有些严重。在杂志背面上写好了的78元包邮，可是在淘宝上却又有了3块钱的邮费！虽然3块钱很少，的确算不了什么，为了我的信仰我还是愿意掏钱的。可是这涉及的问题我有必要跟小编们说一下，我之前也在UCG商城里购买过《血源诅咒》的官方艺术设定集，当时也是这种情况杂志上写的好好的88元包邮，到头来我还是掏了额外的邮费。当时我以为这只是出了差错什么的，以后应该会改的吧，就没在意了。可是过去了很长一段时间后这种状况依然存在，那么就值得考究了。然后我是学生党，高中生那种，尽管我玩游戏的时间很少很少。可是却是一直热爱着游戏的啊，哪怕根本玩不了我也会去关注游戏的各项动态。很感谢UCG给了我一个可以了解游戏资讯的重要平台。E3就快要到了，希望你们能够给读者们带来最新最好最热门的各类资讯。爱你们，也希望UCG能越做越好。

纱迦：问了一下我们的发货小哥，他说有可能是你没有勾选使用店铺优惠，所以就不享受包邮待遇。另外还有一种可能就是偏远地区，不过咨询了快递公司后得知，如果是这种情况的话需要加的钱不止3块，所以应该还是前一种情况吧，还请下次注意一下。如果继续发生的话就请联系客服。最后，请期待下期E3特刊！

Email 过期的汽水：不知不觉《游戏机实用技术》已经快陪伴着我走完了高三。作为一只高三狗，我第一次这么想写封信跟编辑大大们聊聊。高中以来，PSP、PSV、PS4都随着压岁钱被我逐一买下，但是因为时间的问题一直没有打通太多的游戏，只能看着积压的游戏盘发呆ING。不过，马上就要高考了，估计等下一期杂志出来，我已经考完了吧，希望能有个好成绩。

这次的E3展我最期待的就是SONY了，希望能听到关于PSV新机型的消息。作为学生党，微软的天蝎计划我还是持观望态度，毕竟钱包伤不起。虽然玩过的游戏不多，但是《真三8》依旧是期待的大作（FLAG已立），也想能看到更多关于NS的消息。而对于最近游戏的的DLC，自然是《尼尔自动人形》啦，刷社长感觉还不过瘾啊。

余烬：高考完了吧？有没有通宵打机啊？上了大学之后其实有更多的时间去从事自己喜好的活动，也期望这位读者朋友继续支持咱们的杂志啦！作为因看了2015年索尼的E3发布会立志成为游戏编辑的我，今年同样是对索尼充满了期待，当然期待的还有任天堂和NS的动向。估计这位读者在读到这条回信时今年E3应该已经召开了，希望我们的期待都能成真吧！

Email AIRCLEAR：419期原谅色的封面真的很喜欢（手动斜眼），作为老爷粉的我选择原谅他（大超）。

秋沙雨：其实在首次看到老爷这身盔甲时我还以为他戴上了绿灯灯戒呢。

余烬：蝙蝠侠戴绿灯灯戒的话，那绿灯侠咋办啊。（笑）

秋沙雨：事实上他还真戴过……无论是新52前还是新52后都是哈尔给老爷戴上的。

三日月：我印象里蝙蝠侠好像就在《邪恶永恒》里戴过黄灯戒，结果引来了塞尼斯托，塞叔还向他安利了一下自家的黄灯军团。

稀饭：我还记得DC推出过一部漫画就是把绿灯侠的起源和老爷混合在一起，结果老爷就成为了绿灯蝙蝠侠。老爷在《至白之日》里还戴过白灯戒呢，算是非灯侠角色里戴过灯戒最多的角色了吧？



Email 超人：自始至终非常排斥厂商推出付费DLC，简直跟从前加强版/完整版/导演剪辑版一个吃相，当然有一些比较良心的。

水无月：其实对于DLC这个问题也是要分情况看待的，毕竟现在游戏的开发模式和过去已经不一样了，游戏本体+DLC可以说是业界大势。在不破坏游戏本身的系统/故事完整性的前提下，我个人对一些价格合理的附加模式/番外剧情关卡等DLC我还是持认可态度的，只不过现在确实也有不少游戏把原本应有的功能或是应该交代的剧情阉割做成DLC发售，对于这种行为我还是坚持批判态度的。

Email 氷空HYOUSORA：高考前最后一浪，去了学校门口我常买《游戏机实用技术》的书店里，结果发现了五六年前的古董——《掌机王SP Vol.169》还有《Vol.192》。老板两块钱出给我了。拿回来考古过程中发现那时候的一些编辑们都不见了，再翻翻手里有的几本《口袋玩家》，心中顿时涌起一种说不清的伤感。虽然去年才成为UCG的粉丝，但还是感觉得到这些年来的人事变迁以及纸媒生存的困难。希望《游戏机实用技术》、《游戏·人》，还有《掌机王PLUS》以及《PlayStation专门志Pro》都能一直办下去，我也会一直支持下去的！

宇宙人：五六年前的杂志都能卖出去，想必书店的老板肯定很兴奋吧（笑），人员流动其实在大部分企业都是很常见的事情，有人离开是难免的，但也要欢迎新的人加入我们嘛，总之非常感谢您的支持～！虽然看到这段文字的时候您可能已经考完高考了，这里就祝您能考上理想的学校吧。

UCG 观影团

神奇女侠



余烬 在看这部电影之前听说故事背景是在一战，而且又是打德国，我就对本剧充满了期待，果真也没让我失望！从剧情上来说，本剧后期剧情的展开有些突兀，怎么突然大 BOSS 就出现了嘛。但电影出色的演出效果以及背景音乐让剧情上的缺陷几乎可以忽略，再加上神奇女侠英勇的身姿以及动人的容颜，真是让人有二刷的冲动啊！

三日月 实话实说，电影少数几场战斗，除了最终战，都让我看得相当过瘾。剧情方面称不上是荡气回肠，但至少有始有终，比什么"这么巧你妈也叫玛莎"强多了。但 DC 在这部片里的野心还是不够大，学学隔壁出点彩蛋片段或者让其他超级英雄例如闪电侠钢骨出来混个脸熟也好，漫威宇宙就是靠这些小小的串场慢慢建立起来的。当然，戴安娜漂亮又帅气，比隔壁漫威所有女超级英雄（好像没几个）都好看，所以我给这部电影评 9 分，戴安娜占 8 分，还有 1 分是给两届世界大战都被一个持盾者暴揍的德国，毕竟毒气救不了德国人。

纱迦 全片其实只有 3 次战斗场面，精彩程度也无法与《超人 钢铁之躯》相提并论，不过总体来说还算精彩。最想吐槽的是战神的长相，分明是英国糟老头子的样貌，和希腊众神差了十万八千里好吗！最后，今年 E3 上能看到神奇女侠的哥哥奎秃重出江湖，期待！

水无月 在编辑部集体观影《神奇女侠》之前，自己的社交网络首页已经看到了不少对本片两极分化的评价了。不过从一个非 DC 粉的路人观众角度来看，《神奇女侠》还是相当好看的，至少故事连贯流畅，女主盖尔·加朵够美，打斗也足够精彩。话说战神阿瑞斯的招式感觉是特斯拉 + 金闪闪合体，他应该是个 Archer 吧……另外比较在意的是德军那个"毒药博士"最后的生死似乎并没有交代，不知道算不算是续作的伏笔，毕竟全片反派德军中就只有她的人设画风特别不一样。后来翻了下原作设定才知道"毒药博士"也是贯穿系列的反派设定之一（虽然和电影设定不同），在续作中不知道她又会掀起什么风浪呢。

梦叶 说实话整部片从头到尾能够吸引我的只有两点，那就是盖尔·加朵那无可挑剔的容颜和性感的口音！突兀到无力吐槽的剧情充其量不过是动画片水准，其实最主要的还是隔壁家在这方面表现太好了，不然也不会有这么大的落差。最终 BOSS 的选角也是特别违和，总是会让我联想到同一个演员饰演的另一位代表性角色，而且在剧中的表现真的称不上亮眼，神奇女侠本人的塑造也相对薄弱，或者说角色本身的设定实在是过于单纯，仿佛有种回到童年看《非凡的公主希瑞》的感觉。

宇宙人 虽然经过了《蝙超》之后不敢抱有太大期望，但总的来说这部片还是达到合格线，至少文戏方面还是满意的，至于打斗部分，这种像拼开挂一样的神仙打架至少不太对我口味，特别是这种当着子弹冲进敌阵无双的，为了打个狙击手连整栋楼都拆掉的，背景又是一战，一瞬间还产生了看龙傲天文的错觉，最后一场打阿瑞斯的时候那几个特写镜头让我感到有些尴尬。当然我并不是贬低这部片的意思，今年的《正义联盟》我还是可以期待一下。

哪尼 比起《蝙蝠侠大战超人》有明显的进步，然而依然难逃剧情单薄、翻转生硬、强行凸显文艺与情怀气息的毛病，所以像我这种本就不是非常喜欢超能力电影的观众，实在很难挤出什么赞美之词，不过幸好盖尔·加朵颜值够高，赏心悦目其实也就够了。不过比较有趣的是，电影里不少桥段都让我有种跑到其他片场的错觉，比如神奇女侠用盾牌抵挡机枪火力的那段，简直就是《守望先锋》里大锤对阵堡垒时的情景再现，而最后战神阿瑞斯的那些招式，分明就是低配版金闪闪嘛。

秋沙雨 很幸运地在 5 月 31 日去看了点映，在电影开场时的 DC 漫画宣传过场里看到绿灯侠（还不止一个）差点让我被爆米花噎到。天堂岛的部分被大姐姐们惊艳得不要不要的，十分渴望马上去买一张蓝光来不断反复看姐姐们。剧情是很简单的单线式剧情，不过伏笔的埋法和一些台词还是有些之前《BVS》的感觉在其中。戴安娜很帅，超帅，非常帅。终盘的剧情和结局里现代篇的台词让我想起在《至黑之夜》里紫灯选中戴安娜的剧情，不愧为信奉爱的英雄。

八重樱 这应该是第一部 DC 电影真正做出了商业娱乐的味道，至少前 2/3 的部分看起来心情还是相当愉悦的，差不多每隔十来分钟就有一个小笑点出现，彻底一改过往 DC 电影苦大仇深的做派，这点令我相当满意。这部电影我看了两遍，第一遍看完确实觉得剧情有些低幼，似乎更适合 12 岁以下的儿童观众，但回来后补了一些《神奇女侠》的知识，再去刷第二遍，很多桥段就觉得相对合理了一些。天真单纯是戴安娜的神性之一，在接受了这个大前提之下重新回顾本作的故事，会获得更多的感动。

稀饭 尽管看完回头想想，这片子无论是剧本还是段落安排上都还是有着这样那样的瑕疵，但《神奇女侠》的确是目前我最满意的 DC 电影宇宙作品了。它终于在一定程度上符合大众口味的同时，很好地保留了 DC 电影宇宙特有的质感，有许多偏向唯美的慢镜头，但也不乏精彩的打斗。文戏部分的细腻则尽显导演派蒂·杰金斯作为女性的优势，小镇的雪夜既是属于戴安娜的成人礼，也是故事迈向残酷发展的节点，更是这部影片里最浪漫的段落。

当然，虽然影片的剧本结构很成熟，但是细节上有不少缺失，盖尔·加朵演出颇为卖力，但是她在影片拍摄阶段怀孕还是让一些镜头的表现方式受到了限制，而部分角色过分功能化的情况也颇为明显，甚至作为男主角的史蒂夫·特雷弗身上也有着印象刻板和苍白的地方，更别提最后连个成功狙杀敌人镜头都没有的所谓神枪手查理了。

总体而言，这部 DC 电影宇宙影片的价值，是证明了华纳和 DC 终于走出了属于自家的超级英雄电影路子，但是这条路离追上漫威，还有很长的距离，至于他们是能够大步挺进还是又一次迷失方向，就要看今年紧接着上映的《正义联盟》表现如何了。

视频关键帧

布洛

主持人：车路

不知不觉，家里的台式电脑已经服役 7 年多了，现在的情况是打开个浏览器，都要等待 1 分钟左右才有反应。更不用说玩个游戏什么的了，所以最近也想着着换一台新的电脑。由于本身的需求很简单，能流畅的上网，玩一些 Steam 的游戏（大概是《星露谷物语》这样的）就可以了，所以一开始也觉得整个主机弄下来应该也不会有多贵，等到开始逐样看配件的时候才发现，我真是太年轻啊。

i7 加主板套装只比 i5 加主板单独买贵 500？直接上 i7 啊！2T 的硬盘只比 1T 的贵 100 多？肯定买 2T 啊！250G 的 SSD 现在已经只要 600 了啊，买啊！现在内存没有 16G，没法用吧？不买 16G 对得起谁啊！哇！还有这样低调而奢华的机箱啊，只要 500 多？那简直不要钱啊……所以最后整套纯主机下来的价格直奔 9000 去了，比我原来预计 5000 多就能搞定的心理价位高出了一大截，原来我只是想要一个能流畅上网的机器啊……

E3 来临前夕，任天堂特别针对《精灵宝可梦》举办了一次发布会，原来网上盛传的初代复刻没有，NS 的《宝可梦》正统续作也没有，有点失望。但失望归失望，《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》到最后估计还是会买。目前 NS 势头如此强劲，希望这次老任能多拉拢一下第三方，用各种各样的游戏砸死我吧！

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网淘宝店 shop.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

Email 肆贰叁：《高达 VERSUS》在 6 月到 7 月全月公测！但是我看到贵刊在 B 站上的最新介绍 PV，我只想说：不是 PSP 的 GVGNP 重制版！不是重制版！不是重制版！重要的事情说三遍！虽然似乎 UCG 的各位小编都没什么兴趣，但我还是希望《高达 VERSUS》能在 UCG 上刊载，哪怕半页也好啊！只要和各位萌新说明：不是重制版！就好了。讲真，这个系列在国内人气其实不低的，前几年基本上妖都每次漫展都有一个摊位在摆《EXVSFB》的比赛，而且《高达 VERSUS》港服测试的时候半个服务器的都是大陆人（通过网络情况可以看出来）。难道高达已经过气了吗？（其实早就过气了）

字宙人：其实不是没有兴趣啊，这个游戏在编辑部也是有好几位编辑玩的，只是大家因为各种原因都没有坚持下来（工作繁忙、有其他游戏想玩、没时间练、网络问题等等）。《VS》系列一直也没有过气，只是国内有网络问题，而游戏又隔太久没新作了……所以玩家肯定是在不断减少的。新作未来可能会在杂志上面刊载，所以请继续留意我们杂志哦。

稀饭奶啤の消失

插图：西瓜树









Email LCMAX：小编好。这是我第一次给 UCG 写信，有点小紧张。我记得我第一次看的这本书的时候呢是在一个报刊里，当时只是看到"游戏"这两个字就买了下来，结果发现内容全部是主机的，令我这个 PC 玩家尴尬了老半天。但我还是继续订阅了它，因为我发现原来主机的历史也是十分的有趣，而我也开始接触关于主机方面的东西。不过我有几个问题想问问小编，自从在某期看到六等星作死我就非常想问八重樱老师的...咳咳，嗯。第二个是看了 417 期的小编寄语的时候发现余烬、水无月、白菜三个在一起不就正好是宝可梦初始三精灵吗（火，水，草），就连手势都是一样的呢！还有最后就是为什么本刊中"唯一"为什么"唯"要写成"惟"呢？是有什么特殊寓意还是？

水无月：关于宝可梦这个……碰巧的是宝可梦里水主也有不少是我喜欢的（GEN3 水跃鱼，GEN4 波加曼，GEN7 球球海狮都是最爱），不过如果不是这位读者提醒的话，我还真没意识到原来编辑部里有这个梗（笑）。关于"唯一"还是"惟一"这个问题，是出于国家有关部门对出版物中使用文字的统一要求，因此我们在杂志中一直都是保持使用"惟一"的。

Email JOY：我是多年的任天堂粉丝，最近想高考后入 3DS，心里想玩正版，但又有许多游戏没有中文，这就非常尴尬，纠结了好久，请问 UCG 编辑有什么好的建议吗？

趣尼：其实不必尴尬。有官方中文自然是最好，而没有官中的游戏你可以先买一份正版支持厂商，也尽自己身为玩家应尽的义务。至于这之后你是愿意继续玩正版，亦或是其他选择，就自行决断吧。

本期奖品



大奖：《传说》系列角色纪念徽章套装（1 名）

各类书刊电子版任选1 本（5 名）

问卷调查

1. 你是否有看过往年 UCG 的暑期特刊？
2. 你对今年 UCG 的暑期特刊有何建议。友情提示：暑期特刊为 176 页，可以制作与平时杂志不同的内容。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 7 月 3 日，以发件日为准。

415 期奖品

SNK 提供的《拳皇 14》不知火舞 T 恤 1 件

阿银	741204599@qq.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

?	455144441@qq.com
小柩	maruimike@foxmail.com
秩序一型	15802870480@163.com
追追追追	731256689@qq.com
kagerodragon	kagerodragon@sina.com

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮　　编 730000

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

宇宙人



☆在写下这段寄语的时候，手机正在不断地重复《死亡爱丽丝》的读取画面。作为刚打完《尼尔 自动人形》又做完《尼尔 终极档案》的人自然对这部横尾太郎挂名的新作非常期待……然而开服当天10分钟左右就进入维护，然后不断出现连接困难和临时维护的问题，至今都没能好好体验一下是个怎样的游戏。不过游戏开头没有任何废话上来就是让你一发十连，实在太懂那些喜欢刷首抽的玩家心态了（就像《《尼尔 自动人形》让你买奖杯一样），而且抽卡阶段两个人偶的互殴演出也让人上瘾，不愧是充满了横尾太郎那种恶趣味的作品。

☆其实很多年前玩“《工作室》系列”的时候就觉得，这么复杂的炼金系统，还有一作比一作麻烦的刷素材设定，不做个MMORPG真有点可惜，结果最近KT社还真公开了一部《工作室OL》，且先不论为什么出到手机上，至少这个创意我个人认为还是挺不错的。系列20周年发布会上面还公布了“不可思议系列”的第三作，然而一想到上一作买了限定版却还没白金，内心就感到一股悲伤。

本期个人签名
又到了一年一度的高考时间了，祝各位参加高考的同学考试顺利。

八重樱



★我估计这期“小编寄语”应该有不少编辑会吐槽《死亡爱丽丝》开→关→开→关服的情况，我就不多说什么了。（笑）不过我觉得这游戏也是玩出特色了，另辟蹊径的“死亡宣传法”，很有横尾特色。当然，我怀疑总维护的真正原因是因为横尾还没有把联动剧本写完……

☆就在本期杂志截稿前，我终于也经历了一次手机碎屏。原本我看周围很多用ip7和ip6的朋友都碎屏了，介于我这人一向粗枝大叶，所以特意没有换更好的型号而是坚持用着SE，没想到依旧没能逃脱这个命运。更神奇的是，我根本不知道屏幕是怎么碎的，从包里拿出来时就已经是无可救药的地步了。加上那天眼皮跳了整整一天，不免心慌得不行……姑且认为是手机替我挡了一灾吧orz。

本期个人签名
阿拉米格夺还战！

梦叶



@ 作为一名重新回归的“老铁匠”，《铁拳7》的新鲜感简直让我泪流满面，之前游戏中的一些技巧在本作中完全变成了坏习惯，各种新系统的加入也让自己对攻防思路有了新的认识。自从接触了各种“怪队友”对抗型作品之后，愈发认识到格斗游戏的可贵之处，技不如人就是技不如人，自我修炼才是惟一的出路！

@ 目前最讨厌跟豹王对局，名副其实的“辛辛苦苦连三套，不如人家一招投”。几位新角色的普通技下血也十分恐怖，估计之后开发出来也个个都是狠角色，我的仁啊……

本期个人签名
想认真打个网战怎么就这么难？

昴星团



★《乐克乐克 重制版》是我这辈子少有的几个玩得想摔手柄的游戏——全收集实在是太痛苦了，哪怕失误一点就要重新来，不仅如此，关卡BGM也是本人不怎么喜欢的风格，但不听音乐又不容易让自己进状态，还会增加失误几率，以致于这段时间每天玩完都要去刷一会儿同为动作游戏的《洛克人ZERO》回一点HP。

★《精灵宝可梦 究极之日/究极之月》的发售时间有点出乎意料，原本还以为最起码要明年才会发售，不过想想NS和3DS最近公布的作品消息，又觉得这个发售速度有点合理，希望此时自己所想的情况能成真吧。

★上个星期和几个小编一起逛香港，中途看中了某家甜品店的纯金（金箔）北海道牛奶雪糕，便花了98港币买了一个试试，随后发现这只是店内的38港币冰淇淋贴上一层金箔而已，味道并没有差异，金箔的味道完全是一阵金属味，没与冰淇淋融合到一起……虽然不怎么好吃，但至少尝试过了，也不亏吧，哈、哈哈。（LP-16000）

本期个人签名
天气好热，好想游泳。



果汁



《神臂斗士》试玩会两周都参与了，总体感觉还是一个比较核心的竞技游戏，要合家欢的话大概只能通过4V4、打排球等模式了。1V1的话就是比较正统的格斗游戏死磕走向，需要非常高的集中力进行对战。我最想使用的街舞选手在试玩版中没有，有点遗憾，感觉忍者比较合我的操作习惯。

第三次开玩《东京幻都》，老实说这款被戏称为“东轨”的作品剧情节奏真的很舒服，虽然可以归类为“老套”这一类别，但终归是稳扎稳打，在终盘还能有让人惊喜的剧情。顺带一提，我觉得真正的男主角是柊明日香啊，看那帅气的身姿和几乎没有吃过瘪的设定，男主洸怕不是要甘拜下风。我记得PSV版刚通关的那段时间我都把明日香叫作大姐头的。

本期个人签名
叫戴安娜的美女都是那么英俊潇洒。

哪尼



◆《守望先锋》周年纪念活动一口气更新了众多英雄皮肤，由于前段时间玩得不多，金币所剩无几，因此第一次在游戏里氪金开箱，至于结果嘛……还是不多说了。接着听闻国内某银行的《守望先锋》信用卡每月有一次半价氪金的优惠，头脑一热就申请了一张，审核倒是很快，不过到手后才发现原来优惠仅限今年，而且操作还颇为繁琐，顿时放弃了激活卡的想法。果然贪小便宜的心态，要不得……

◆前段时间规划的硬件升级计划目前逐步开始实施，首先从自用的文件服务器开始，原本只是本着性价比至上的原则，然而终究还是走上了这里超一点、那里超一点，最终预算“爆炸”的老路，而且很多时候其实是过分纠结在一些硬件性能之外的细节之处，比如整体设计是否符合自己的审美，以及内部结构是否井然有序等等。而不得不感叹的是，如今开放的网络平台让我这样的个人用户也能够直接与负责加工的厂商联系，花点小钱就能让自己的设计变为成品，还是很有成就感的。

本期个人签名
Weight of the World

六等星



┣作为在火炉城市长大的孩子，大学期间在北方每次听到他们叫喊着热时，内心总是毫无波动，一台小小的电风扇足以度过整个夏季。毕竟家中，24小时恒定不变的38摄氏度不止一次令我怀疑气象局的邪恶用意——防止气温超过39度令公司学校放假，不过那也是七八月的事情，江南地区的五六月还算是凉爽，然而第一次南下到达深圳，6月份便以令我窒息……

┣已经好久没有关注过V+的最近动态，新出道P主虽上网偶然会听到他们的作品，但也没法在我这个已经老去的V厨脑海留下深刻印象。曾经那个美好的年代已经一去不复返，果然沦为成了“过气偶像”了吗？然而就在一遍感叹与缅怀的时刻，厕所传来了异常的震动……失踪4年的KEMU居然复活了，虽然只有一首单曲，但仍然开心得像个孩子（555555）。

本期个人签名
厕所……厕所要爆了……



秋沙雨



★简直不敢相信会遇到10年来第一届完全没有主机平台游戏情报的传说祭，虽然和《TOZ》发售前的两年传说祭比起来我现在还不算十分空虚寂寞，前不久通了《TOZ》第三次一周目，不过还有隐迷和AAE没打，所以要做的事情还能有不少，更别说我的目标是全台词收集……然而游戏本篇里已经错过了不止五句台词了。就看看E3和TGS会不会有什么新情报了，哪怕是不加料的复制粘贴也好啊！（哇地大哭.jpg）

☆做完《尼尔》初代作的攻略之后原本以为自己在近几日里不会再想看到《尼尔》有关的东西，结果还是打开了从八老师那里借来的《尼尔 自动人形》，截止到本期截稿之前我已经打完了一周目，听着熟悉的BGM（变奏版）在游戏里响起时那心情就如同玩过了《TOZ》之后看到《TOB》的结局和隐迷剧情一样让人激动难耐。

本期个人签名
内心毫无波动，甚至想重打《TOZ》。

古林



●身为一个超过10年的KinKi Kids粉，2017这个出道20周年真是太让人兴奋了。SP电视剧、新歌、新CM和特别Live……简直是一次满足了我所有愿望。相信一定还会有下个十年和下下个十年！

●蹭朋友的号玩了《RiME》这款作品。我也是玩过不少同类艺术作品的玩家了，总的来说，氛围和配乐的确可圈可点，而颇为震惊的真相也让人动容。尤其是出现配乐的时机……简直超出了我的想像，渲染力满满。

本期个人签名
KinKi Kids forever！

三味线



◆专注于日式游戏的本人最不擅长的就是突突突游戏了，想起几年前居然因为瞄不准而放弃掉的《最后生还者》就羞愧难当。当我最近和朋友聊起这件事时，朋友十分惊愕，回了我一句：“《最后生还者》并不是突突突游戏啊？”我顿时感觉自己被狠狠补了一刀。

◆耽搁了许久终于能玩上《P5》了，虽然周边的同事大多已经白金，但本人并不是那种玩游戏跟着风潮跑的类型，总之好游戏不过时，自己喜欢玩的游戏，无论何时都能玩得很开心。

◆炎热的夏季终于降临广东，每天出去吃饭的时候只会选择在有空调的饭店，不然根本无法专心食事。不过夏天对我来说不少好处，一来不用穿的很厚，二来手指也不会像冬季那么僵硬，无论是码字还是打游戏都能迅速进入状态，最重要的一点，我是越热就睡得越沉的奇怪体质，所以中午都能好好地休息上一段时间了。

本期个人签名
创作的同时也在不断窥视自己的内心。

余烬



▲第一次以 UCG 小编的身分出差，也第一次来到了北京。北京人儿说话儿的那股子京味儿，让我印象深刻。我的感觉是，北京和成都挺像，都有着自己的一套文化和历史，并且骑自行车的人也很多，和深圳这种文化景点就是世界之窗的城市比起来差别确实蛮大（笑）。这次比较遗憾的在于没有看到天安门和升国旗，等以后有时间有机会再去北京逛逛吧。

▲写小编寄语的这天恰好是高考的第一天，从我高考结束上了大学，再到出来工作，真是好几年就这样过去。想一想我当年的高考作文题目，还真是想不起了，然而现在我却成为了一名文字工作者。各位亲爱的学弟学妹们，高考的意义并不在于它会决定你成为什么样的人，而在于它会决定你去往哪里。而当你去到一个地方读大学，学了许多新知识，交了一些新朋友，谈了一场新恋爱，参加了一些不痛不痒的考试，直到毕业前才会真正意识到自己想成为什么样的人以及能够成为什么样的人，至少对于我来说正是如此。所以，高考对于人生的影响确实存在，但也许并没有你现在想像中的那么重要。与高考相比，高考之前的那段青春才是更应该全力以赴去争取的，终究会有遗憾，但至少不会后悔。

本期个人签名

看了《月色真美》，我觉得我应该再去看看太宰治的书。

稀饭



【再赴美国】

大家看到这篇小编寄语时，我估计已经快要死了——虽然每年 E3 我都这么说，不过其实只要一踏上美国的土地，我就陷入了打鸡血状态，要死也得是飞回国内再死啊！嘛，不说这种不吉利的话了，言归正传，这次又双叒访 E3，我们的采访重点也再度根据实际情况优化，像是新闻信息这些被厂商们搞得烂大街的信息，会交给留守编辑部的同事搞定，跑去现场的我和来自游戏时光的战友王十七会把重点放在现场采风和游戏试玩这些没法直接从新闻信息里体会到的内容上，具体在报道方式上会有什么改变，大家可以期待下期的 E3 特刊哦。

【全新尝试】

最近在打《炉石》之外也有涉猎其他卡牌游戏的冲动，最后趁着《影之诗》出了繁体中文版之后也赶紧试了一下，不过发现还是和《炉石》太像，玩起来心中还是禁不住各种比较，虽说各有各妙，但感觉有种既不能让我眼前一亮，又不至于觉得完全是照搬《炉石》的尴尬感觉，故事模式也是《万智牌》那套强行让每个角色都找个理由对局的套路，玩得昏昏欲睡，果然我已经没法再忍受纯粹的日式奇幻风格了么……目前暂定在 E3 回来后再试试风格更美式的《上古卷轴传奇》Steam 版，当然还要继续玩国服的《昆特牌》测试服，我已经能够感受到杰洛特从一个猎魔人堕落成一个牌王的过程是多么地无可抗拒！

本期个人签名

左思右想，在飞去美国路上还是继续看《猎魔人》小说吧！

乌冬



◆趁着《高达 VS》即将发售，端午节假期和白菜、阿鲁等一行人香港行时顺便购入了 PS4，本来打算是买 Slim 的，结果在他们的怂（hu）恿（you）下，最终买了 Pro，虽然没有 4K 显示设备，但还是期待玩《高达 VS》时能有更稳定的帧数，毕竟还是对战的，不能将就。

◆买了 PS4 后，周围的人纷纷开启了安利模式，白菜强烈推荐《P5》中文版，只要一见面就是"快玩《P5》啊"；昴星团安利"《魂》系列"，甚至连游戏都塞过来了；库玛也趁乱安利《塞尔达传说 荒野之息》（NS 游戏啊，大姐）。最后找了一圈还是没有想玩的游戏，还是老老实实等《高达 VS》发售吧。

◆没想到《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的资料篇那么快公布，而且年内发售，怎么感觉一直在追的系列都凑在今年了，2017 是什么特别年吗。

本期个人签名

办公室中央空调坏了后，一到下午就是蒸桑拿状态。

纱迦



★因为平野美宇的存在，我很罕见地看了一下乒乓球的比赛，不得不说刘胖子的养狼战术奏效了。不过看到火力全开的丁宁打得对方基本无还手之力，感觉又有点小失望。这次世锦赛的另一个感悟是欧洲乒乓球运动员真是厉害，老瓦就不说了，波尔我记得十多年前就看他在打球，结果今年居然还在打，还和世界第一马龙战得难分难解，真心佩服。

★微软的 XGP 服务上线当天，火速加入会员，第一时间感受到游戏玩不过来的喜悦。不得不说选在 6 月推出这个服务还是比较讨巧的，因为 6 月相对来说新游戏不是很多。不过对于我这种去年欠了很多游戏账的人而言，6 月也是还债的最佳时间，所以 XGP 对我而言，更多的是一种满足感。当然它对我的消费习惯肯定是有影响的，至少以后不会急着购买那些成就神作了。

★家里的机顶盒免费换了 4K，赶紧接下电视试了下，结果发现 4K 就一个频道，播的内容不知所云。心想就当是 1080i 升到 1080p 吧，结果一看，之前常看的一些高清频道还是 1080i 的信号……不过回想到当年装高清机顶盒的经历，那时候是为了看高清的北京奥运会开幕式，结果好像就四五个高清频道，之后也就这么对付着过来了，看来还是不能急。



▲ AMAZON ECHO 啥时出行货啊！

本期个人签名

9个主力角色被删了6个，只能暂时用豹王顶着先。

马修



周六周日傍晚惯例出去跑步，到家时汗出得都如被大雨淋了一般，但每次都因为怕感冒所以并没开空调。结果擦干了继续出，如此几回合后，抱着大不了一病不起的心态开了空调，世界立刻就清爽了……

这一波《宝可梦》的发布会的消息有点超乎想象，虽然最近几次有关《宝可梦》的发布会我大都猜错，但这次起码在非资料篇非复刻上，我算是猜对了的。悄悄给自己的进步点一个赞。

《火纹 回响》大概是我这半年来填上的惟一一个坑，但是完成地下迷宫后又觉得意犹未尽，于是重新开坑了困难难度。即便如此，出于无法接受队友战死的永别之痛，依然选择了可以过关复活的轻松模式（其实还是怂）。

本期个人签名

生命不息，码字不止。

三日月



在经历过多次思想斗争后，最后还是决定在没有折扣的情况下买了《武装突袭 3》来玩。事实证明这款游戏的确带感，真实的游戏设定虽然使得操作很难上手，但一旦上手后就能让玩家玩得停不下来。虽然之前有听说过这个游戏真实得不像是一款游戏，不过实际玩起来感觉制作组在把握真实和好玩方面还是相当不错的。当然了，MOD 才是这款游戏的主体。

《精灵宝可梦》系列最新作《究极之日》和《究极之月》在截稿日前公布，从公布的影像来看主角什么都没换。新要素能有多少依然还需要等待官方进一步公布，但从制作周期来看，还是不要有太大期待比较好。

从各种非官方渠道泄露的消息来看，今年 E3 的爆点明显不如去年。当然，最劲爆的情报往往只有在 E3 开始后才会出现。不过说实话，《荒野大救赎 2》都延期了，已经没有什么值得我去期待了（什么？你说《刺客信条》新作？这种肯定会有的东西有什么值得期待的）。

如果说最近最振奋人心的消息是什么的话，对我来说应该就是《双星物语 2》要被 Xseed 代理并将在今年夏季推出 Steam 版了，这个系列算得上是我 Falcom 游戏生涯里最美好的回忆之一。对此我还能说什么，买爆啊！

本期个人签名

没有《双星物语2》玩我要死了。

胜负师



【铂】《铁拳 7》的确好玩，那就把《P5》先暂时放一放吧！然而我有几次在练习模式里睡着了，熬夜打游戏这种事对于一个需要每天六点多起床的人来说“不存在的”！但这样下去岂不是又多一个坑？感觉心态要爆炸。

【金】经常出现这样的情况，比如忙完了一天的工作和家务，10 点多终于有一些自己的时间了，原计划是开机打一会儿游戏，然而手贱刷一刷新闻、看一看微信营销文、再上 QQ 和同事朋友哈拉几句……咦？11 点半了，那还开不开机呢？不开吧，有点儿不爽；开吧，不一会儿就拿着手柄睡着了。这种懊恼感或许有人会理解吧！

【银】有朋友说《神奇女侠》是“花仙子手撕鬼子”，我倒觉得没那么水，但肯定也没有一些电影媒体吹的那么神。主要是说教部分邦邦硬，加上精彩画面预告片里收了 80%，欠了些新鲜度。DC 电影是不是真的崛起，还得看《正义联盟》的表现了。

【铜】胜子和我讲了个不错的段子：他有个同学因为周末玩儿嗨了，作业没做，就抄参考答案，结果看岔了，第 28 课《丑小鸭》的题，抄成了第 30 课《爱迪生救妈妈》的答案，最后一道填空题就变成了“丑小鸭终于变成了一只美丽的（阑尾炎）。”

本期个人签名

老胜这一期有拿到一个白金吗？并没有……



苍穹



◎编辑部组织观影《神奇女侠》，对于打戏个人印象最深的是开头的那一仗——蓝天、碧海、黄沙，冷兵器与热兵器的对碰交锋，亚马逊女战士腾跃在空中拉弓射箭的动作堪称力与美的完美诠释。最后“神仙打架”的桥段虽然有 BGM 加成，但感觉反倒没有前面出彩。

◎小侄女突然热衷于下五子棋，每次去给她辅导作业时都要对弈几把。眼看着她水平渐长，赶紧在手机里下了个 APP，坐地铁时抽空练练。

◎托蒂宣布结束在罗马队的球员生涯。25 年，从“王子”到“国王”。在现代足球的世界里，整个职业生涯身披同一件战袍为同一支队伍效力的球员越来越少。以托蒂的实力和名气，转会去豪门效力无疑能够得到更多的冠军和荣誉，但其实罗马城和球迷给他的，价值远比这些高得多。

本期个人签名

一个人，一座城。

水无月



※首先还是得祝贺皇马夺得今年欧冠，记得自己当初并不很看好齐达内接手皇马，但连续两年夺得欧冠 + 今年西甲冠军，齐祖交出的这份成绩也确实让人服气，尤文图斯真是可惜了。另外，靠着欧冠淘汰赛 10 球的表现，感觉不出意外的话，今年金球奖大概又非 C 罗莫属了。

※对巴尔韦德并不怎么了解，不过在此还是祝他好运，希望明年能看到一个不一样的巴萨吧。

※玩着《圣剑传说合集》，虽然大号马赛克画面真心很酸爽……不过听着那熟悉的音乐还是相当感动，不知道下来会不会公布新作呢？

※《精灵宝可梦 究极之日 / 月》公布得还真是突然，虽然我最希望的还是能增加新的 MEGA 进化。

※做完这期杂志，我就要回老家结婚了……（就是字面意思！没有误）

本期个人签名

《死之爱丽丝》又开服啦！《死之爱丽丝》又关服啦！




UCG
天
TEKKEN 7™
FATED RETRIBUTION